AÑO XV - TERCERA ÉPOCA - Número 48

INCLUYE 2 CD-ROM

795 PTAS/4,77 EUROS

NÚMERO EXTRA

MICRO manía

Sólo para adictos

HOBBY PRESS

www.hobbypress.es/MICROMANIA



AVANCE Especial

Silver

El brillante nacimiento de un género revolucionario

PATAS ARRIBA

Populous: El principio

Aprende a ser un dios

INFORME

Interactive Magic

Juegos que te sorprenderán

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

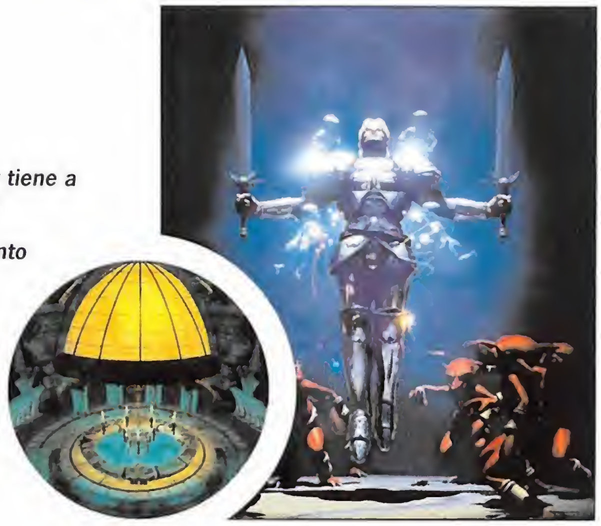
Acepta el nuevo desafío

8 424094 820313 00048

S u m a

Año XV - Tercera época - Número 48 - Enero 1999

22. AVANCE ESPECIAL
SILVER



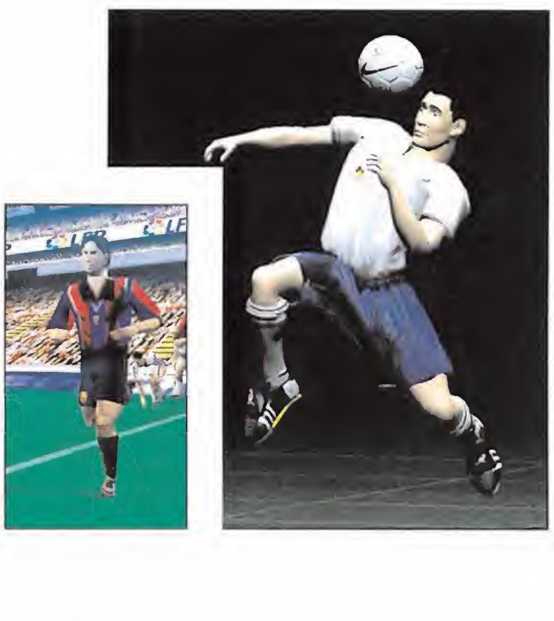
Ocean ha vuelto a la carga y tiene a sus equipos de desarrollo en Manchester, en Inglaterra, trabajando a pleno rendimiento en el desarrollo de una auténtica joya de la programación, que causará sensación esta temporada. Viajamos hasta sus estudios para descubrir todo lo que «Silver», un juego que va a revolucionar, oculta tras su brillante nombre.



38. INFORME ESPECIAL
INTERACTIVE MAGIC

La compañía de "Wild Bill" Stealey ha aparcado momentáneamente la simulación para centrarse en la estrategia en tiempo real y la acción 3D. Desvelamos los nuevos proyectos de esta inquieta compañía en un informe que anticipa todo lo que títulos como «Seven Kingdoms II», «Shadow Company», «Flashpoint» o «Mortyr: Schloss» nos ofrecerán en el futuro.

47. INFORME ESPECIAL
PC FÚTBOL



La inminente aparición de la nueva versión del simulador estratégico de fútbol más completo del mercado, que ya va por su séptima edición, ha sido la excusa para preparar un completo informe sobre cómo ha evolucionado este clásico del mercado español, desde sus inicios hasta la actualidad. Casi una década de fútbol y estrategia resumida en páginas interiores.

Aunque todavía quedan días de fiesta que celebrar, las navidades comienzan a quedarse atrás, y la "tormenta" de títulos, siguiendo las costumbres del sector, irá amainando en los meses venideros, hasta que llegue la nueva oleada en plan "salvaje", allá por finales de primavera. Pese a todo, y a la que se supone próxima época de sequía, hemos de estar contentos habida cuenta de que la gran mayoría de títulos lanzados entre finales del 98 y comienzos del recién inaugurado 1.999, han ofrecido una calidad media digamos que notable. Alguno que otro, en cualquier caso, ha resultado realmente excelente, como podréis comprobar en páginas interiores. Ahí están, como ejemplos perfectamente válidos, nombres como «Ocarina of Time», o el regreso del siempre genial Miyamoto; «Half Life», un título que puede barrer a todos sus competidores en el género de los juegos de acción 3D; «Populous. El Principio», o la estrategia según Bullfrog llevada a su máxima expresión... La lista, afortunadamente, es larga, aunque no interminable –la felicidad nunca es completa–. Pero un motivo de verdadera alegría –salvo, también, las inevitables excepciones– es que hasta las series más longevas del videojuego están intentando ofrecer algo más. Algo nuevo, rompedor, vanguardista... Y si alguien tiene dudas al respecto, baste con mencionar un título como el que ocupa la portada del primer número de Micromanía en 1.999. «King's Quest: Mask of Eternity», o el contraataque de Roberta Williams, que independientemente de tecnologías, experimentos, controversias y demás, ha propinado un buen revés a todos aquellos que pensaban que, en ciertos géneros, ya estaba todo dicho. «Grim Fandango» lo anunció, y «Mask of Eternity» lo confirma. Renovarse o morir. Aquello de la gallina de los huevos de oro es una verdad como un templo, y si los consagrados –títulos, equipos de desarrollo y compañías– vienen demostrando que tienen esto claro, nos hemos de alegrar profundamente. Un nuevo año pleno de esperanzas en desarrollos y diseños innovadores, de gran calidad técnica y profundamente divertidos consituye, casi siempre, la particular "carta a los Reyes Magos" del aficionado a los videojuegos. Como en anteriores ocasiones, por estas fechas, todo apunta a que en los próximos doce meses veremos grandes cosas, ideas originales... Esperemos que, en esta ocasión, sea más verdad que nunca. ¡Feliz Año Nuevo!

r i o 48

795 Ptas. (IVA incluido) 4,77 EUROS







88. MEGAJUEGO
THE LEGEND OF ZELDA. OCARINA OF TIME



Miyamoto y Nintendo lo han vuelto a hacer. Una nueva obra maestra ha nacido del genio creador responsable de las entregas precedentes de «Zelda». «Ocarina of Time» es un título que será recordado en la historia del software no sólo por su calidad, sino por el derroche de imaginación y fantasía, comprimido en un cartucho que encierra todo un mundo de diversión.









167. PATAS ARRIBA
POPULOUS. EL PRINCIPIO

Ya sin Molyneux, Bullfrog ha sido capaz de cerrar la saga de «Populous» con un título que se hará imprescidible para todo buen aficionado a la estrategia. Divertido a más no poder, pero también provisto de una dificultad nada desdeñable. Por eso hemos preparado una guía que os hará algo más sencilla la tarea de convertiros en dios, sin tener que sufrir demasiado en el intento.

MICROMANÍA

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela, Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Alvarez, Luis A. González, David E. García, Conchita Araluce, Eva García
CD-ROM
Jesús Martinez, Pablo Aguilar
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Rafael Rueda, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón Ventura y Nieto, Sol Tomás

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director Editorial
Domingo Gómez

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera,

MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad <mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad <dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena** <jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marin Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30

Impresión **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER

AS GRUPO AXEL SPRINGER

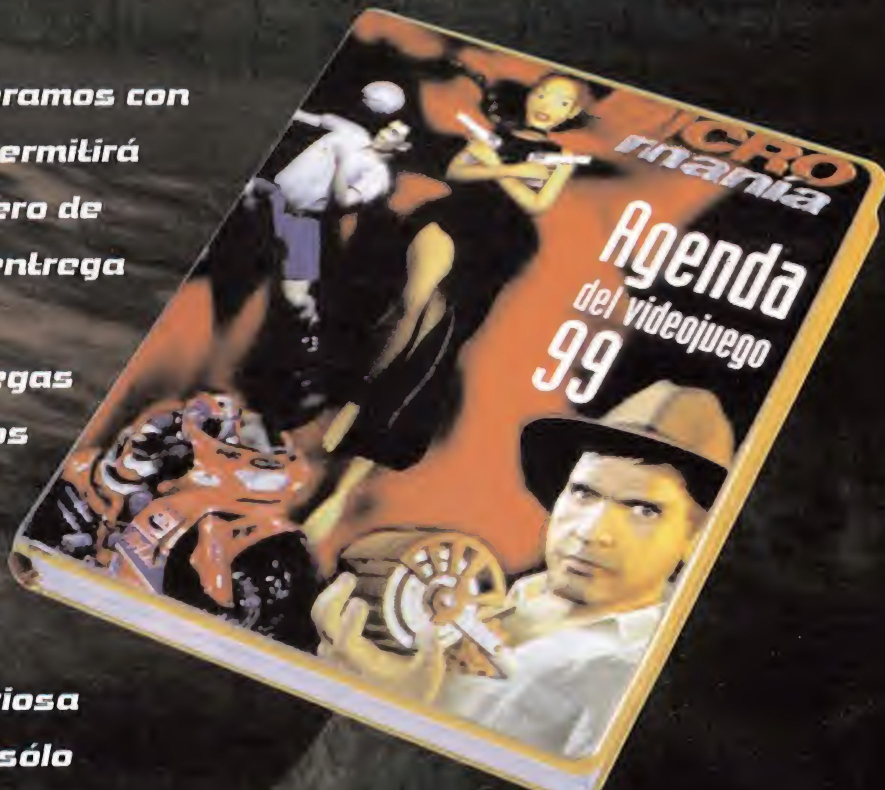
Circulación controlada por ojd

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

CONCURSO AGENDA

¡¡Consigue con Micromanía la Agenda del Videojuego!!

Comenzamos un nuevo año y lo celebramos con una sorpresa muy especial que nos permitirá recorrer juntos 1.999. Con este número de Micromanía te regalamos la primera entrega de la Agenda del Videojuego, que completaremos con dos nuevas entregas en los números correspondientes a los meses de Abril y Septiembre.



Nuestra intención es más ambiciosa que dar una agenda para hacer sólo anotaciones personales.
Queremos ir más allá, y ofrecerte la posibilidad de actualizar la agenda para que al finalizar el año tengas un resumen de los acontecimientos más destacados acaecidos durante 1.999.

Electronic Arts puede arrasar, definitivamente, en el mercado de los juegos deportivos, y más concretamente en los juegos de futbol, al haberse hecho con la explotación de los derechos de las licencias oficiales de los dos próximos mundiales, la Eurocopa del 2.000, la Bundesliga y una ampliación de ocho años a la licencia de FIFA.
Electronic Arts afirma que esta medida les proporcionará, con total seguridad, un porcentaje del mercado de los juegos de futbol mayoritario –cercano al 80%– con la promesa firme del lanzamiento de un mínimo de tres grandes títulos relacionados con el deporte rey, cada año.

El pasado 11 de Diciembre se inauguró, en Internet, RadioActive, un show interactivo en el que participó Roberta Williams, y que fue el primero de una serie de programas de discusión y debate sobre el mundo del videojuego. Además de la intervención de Roberta Williams, RadioActive permitía participar a internautas de todo el mundo, que podían hablar con ella gracias al chat, o bien llamando por teléfono. Se organizó, conjuntamente, un concurso de preguntas y respuestas en que el ganador se llevó una flamante primera edición, autografiada por Roberta Williams, de "King's Quest: Mask of Eternity".

El 15 de Diciembre se informó del éxito obtenido en un golpe contra la piratería, en Barcelona, que concluyó con la detención de más de un centenar de implicados, y la incautación de material falsificado y pirateado por un valor superior a los 500 millones de pesetas. Se intervinieron más de 20.000 CDs, en su mayoría videojuegos, más de 2.700 videocassettes piratas, 25 ordenadores y grabadoras, 70 consolas PlayStation, 45 Láser Disc, 37 lectores de DVD, 3 magnetoscopios y otros materiales. Parece que el negocio era lucrativo y alcanzaba un nivel internacional, puesto que entre los detenidos había un ciudadano alemán y un coreano.

Los rumores que anunciaban, a finales del pasado año, que Sony tenía preparado un "sabotaje" –anunciando las características finales de la PlayStation 2 y su fecha de salida al mercado– para contrarrestar el lanzamiento de la nueva consola de Sega, Dreamcast, resultaron ser falsos.
El lanzamiento de Dreamcast, acogido por el público japones con el entusiasmo característico de este mercado por toda innovación tecnológica, ha sido un éxito total, pues toda la produccion inicial de máquinas distribuidas en Japón –150.000 Dreamcast, en total– se agotó en menos de 48 horas.

Para actualizar la agenda, todos los meses publicaremos, junto con Micromanía, una hoja de pegatinas que contendrán las noticias más relevantes de ese mes para que, si lo deseas, las pegues en la agenda y la vayas completando.
Además, como premio a tu fidelidad, si todos los meses participas en el concurso que te proponemos, al final del año podrás participar en un mega sorteo con fantásticos premios.

MICROMANÍA 1999

¡¡Participa en el Concurso del Año!!

Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de fantásticos regalos.

Todos los meses, junto con Micromanía, encontrarás unas pegatinas coleccionables con las noticias más importantes del mes que podrás pegar en la página correspondiente para completar la Agenda del Videojuego. Lee con atención cada noticia y encuentra en una de ellas la respuesta correcta al enigma que te planteamos cada mes.
Cuando la identifiques recorta la clave de color correspondiente, que encontrarás en la hoja de pegatinas en el recuadro CLAVES CONCURSO AGENDA, que coincidirá con el color de fondo de la noticia.
Cada mes habrá una sola clave válida y, por tanto, la combinación secreta estará formada por 12 claves (una por mes).

CLAVES CONCURSO AGENDA ENERO
Escoge el color correspondiente a la respuesta correcta del mes.

1 ENERO · 1 ENERO · 1 ENERO · 1 ENERO · 1 ENERO

Recorta el color correcto y pégalo en la página-cupón de tu agenda. Guárdalo para participar en el CONCURSO DEL AÑO. Preguntas y bases en pág. 98

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen, en Enero del año 2.000, la página-cupón completa con las claves mensuales, formando la combinación secreta de colores correcta, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO AGENDA MICROMANIA
2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se extraerán cincuenta cartas, y sus remitentes serán premiados con uno de los 50 premios que os presentaremos los próximos meses. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Para evitar que los premios queden desfasados respecto a la convocatoria del concurso debido a su larga duración, estos se anunciarán en su momento.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 15 de Diciembre de 1999 hasta el 30 de Enero del 2.000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero del 2.000 y sus nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS, S.A.

Enigma Enero 99

Han sido los primeros en superar la barrera de los 64 bits

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón.

Aquí tienes la página-cupón que puedes añadir a tu agenda para guardar todos los meses la clave del mes. Cuando a final de año la hayas completado, todo lo que tienes que hacer es enviarla por correo a la dirección indicada en las bases y entrarás en el sorteo de 50 fantásticos regalos que te iremos comunicando en próximos meses.

PÁGINA-CUPÓN CONCURSO

GUARDA ESTA PÁGINA EN TU AGENDA Y PEGA CADA MES LA CLAVE DE COLOR CORRECTA.

1 ENERO · 2 FEBRERO · 3 MARZO · 4 ABRIL
5 MAYO · 6 JUNIO · 7 JULIO · 8 AGOSTO
9 SEPTIEMB · 10 OCTUBRE · 11 NOVIEMBRE · 12 DICIEMBRE

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
LOCALIDAD ....
PROVINCIA ....
CÓDIGO POSTAL ....
TELÉFONO ....



CHRISTIAN SLATER
CAMERON DIAZ
Estreno 8 de enero
en los mejores cines
UNA COMEDIA DE
PETER BERG
VERY BAD THINGS
SOÑABA CON LA BODA PERFECTA
PERO LAS COSAS SE COMPLICARON...
SHERLOCK MEDIA y MANGA FILMS EN ASOCIACIÓN CON INITIAL ENTERTAINMENT GROUP PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN INTERSCOPE COMMUNICATIONS EN ASOCIACIÓN CON BALLPARK PRODUCTIONS
UN FILM DE PETER BERG CHRISTIAN SLATER CAMERON DIAZ DANIEL STERN JEANNE TRIPPLEHORN "VERY BAD THINGS" JON FAVREAU JEREMY PIVEN LELAND ORSER DISEÑO DE VESTUARIO TERRY DRESBACH MÚSICA DE STEWART COPELAND MONTAJE DAN LEBENTAL DISEÑO DE PRODUCCIÓN DINA LIPTON
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAVID HENNINGS LINE PRODUCER LAURA GREENLEE PRODUCTORES EJECUTIVOS TED FIELD SCOTT KROOPF MICHAEL HELFANT CHRISTIAN SLATER PRODUCTORES MICHAEL SCHIFFER DIANE NABATOFF y CINDY COWAN ESCRITA Y DIRIGIDA POR PETER BERG
DOLBY DIGITAL
www.verybadthings.com
© 1998 POLYGRAM FILMS. ALL RIGHTS RESERVED.
IEG
INITIAL ENTERTAINMENT GROUP INC
sherlock MEDIA

Mundo mecánico
Machines



Ni todo Acclaim acaba en «Turok», ni los únicos géneros que aborda están relacionados con la acción. Con el desarrollo de «Machines», un proyecto que está llevando a cabo Charybdis, la compañía se planta de lleno en el terreno de la estrategia en tiempo real, con la intención de repetir el éxito pasado de juegos como «Constructor».

CHARYBDIS/ACCLAIM
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Hace unas semanas, parte del equipo de Charybdis visitó la redacción de Micromanía para mostrarnos cómo será, a grandes rasgos, este ambicioso proyecto que entra en el cada vez más popular terreno de la estrategia en tiempo real, en entornos 3D.

«Machines» nos sitúa en un ambiente espacial, donde las máquinas sustituyen a los humanos, aunque han evolucionado hasta tal punto que han adoptado gran parte de su manera de ser. Un nuevo conflicto por el control territorial y de recursos energéticos se extiende entre las criaturas metálicas.

Y en ese universo, asumiendo el control de una de las distintas "razas" de máquinas que pueblan los diferentes planetas existentes, entramos nosotros en el papel de comandantes.

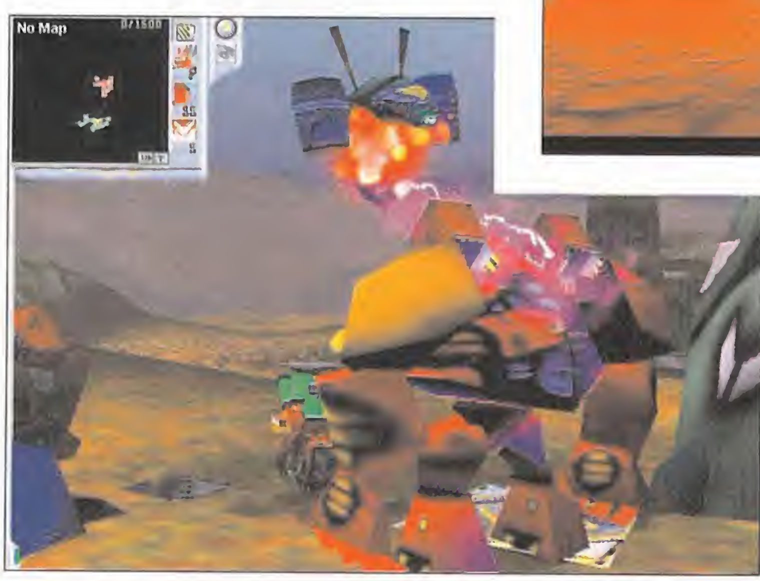
«Machines» es un título que se podría considerara heredero de la filosofía de juegos como «Command & Conquer», pero, como dicen sus creadores, en la práctica no es un clon del juego de Westwood. El entorno en que se ambienta es el primer punto diferenciador, pero no el único, pues aquí la gestión de recursos es bastante más importante que el combate en sí, y se debe desplegar una habilidad y astucia enormes, para siquiera intentar conseguir una pequeña victoria.



Acciones como el espionaje o las emboscadas resultan vitales para avanzar en el juego, y el aprovechamiento de las tecnologías son indispensables. La investigación en nuevas unidades, y la gestión de las mismas de manera adecuada hacen posible avanzar en los distintos niveles del juego sin mayores dificultades, pero el lanzarse a ataques continuos es el modo más rápido de que nos eliminen. Las particulares características de cada unidad y construcción nos obligarán a preparar serias tácticas para dar pequeños pasos, pero de forma continuada, hasta conseguir el éxito.

Un detalle curioso de «Machines» es la posibilidad que brinda de "entrar" en cada una de las unidades del juego y, desde una perspetiva subjetiva, controlar cada máquina.

La IA de «Machines» es otro de los puntos importantes para Charybdis, dotando de unos comportamientos y reacciones reales tanto a enemigos como a las unidades que el ordenador gestione de modo automático, una vez indicadas las órdenes pertinentes, con distintos grados de agresividad u operatividad.





Talento creador
Galleon



Cuando Toby Gard y Paul Douglas, entre otros, dejaron Core tras haber creado al personaje más carismático del videojuego moderno, Lara Croft y «Tomb Raider», renunciando a continuar la serie que Core se ha encargado de exprimir a fondo en los últimos tres años, y a todos los royalties derivados de las ventas, muchos creyeron que la locura se había apoderado de tan geniales desarrolladores. Sin embargo, la aparición de su nuevo equipo, Confounding Factor, y el proyecto que están llevando a cabo, «Galleon», demuestran que su única intención era no aprovecharse de unas circunstancias favorables, ni dormirse en los laureles, sino dar rienda suelta a su inmenso talento en una nueva, rompedora y espectacular dirección.





CONFOUNDING FACTOR/INTERPLAY
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ACCIÓN/AVENTURA

Sin embargo, muchos podrán pensar que si «Galleon» es también un juego de acción y aventura 3D, no irá mucho más allá de lo que ya ofrece «Tomb Raider», teniendo en cuenta que sus creadores son los mismos. Realmente el asunto no es así, pero la diferencia es, incluso, más sutil. Puesto que «Galleon» vendría a ser el «Tomb Raider» del año 2.000 –bueno, del año 1.999–. Presentado en el último ECTS en la típica "habitación VIP", y habiéndonos dejado ya entonces mucho más que impresionados, con lo que era, en palabras de Toby Gard, una versión muy primitiva del engine y del diseño que el juego ofrecerá en su versión final, la aparición, hace varias semanas, de las primeras imágenes reales del juego, deja bien a las claras que esto NO es «Tomb Raider», sino una revolución mucho mayor incluso, en el género, que la que el primer título de la serie editada por Core supuso en su momento.

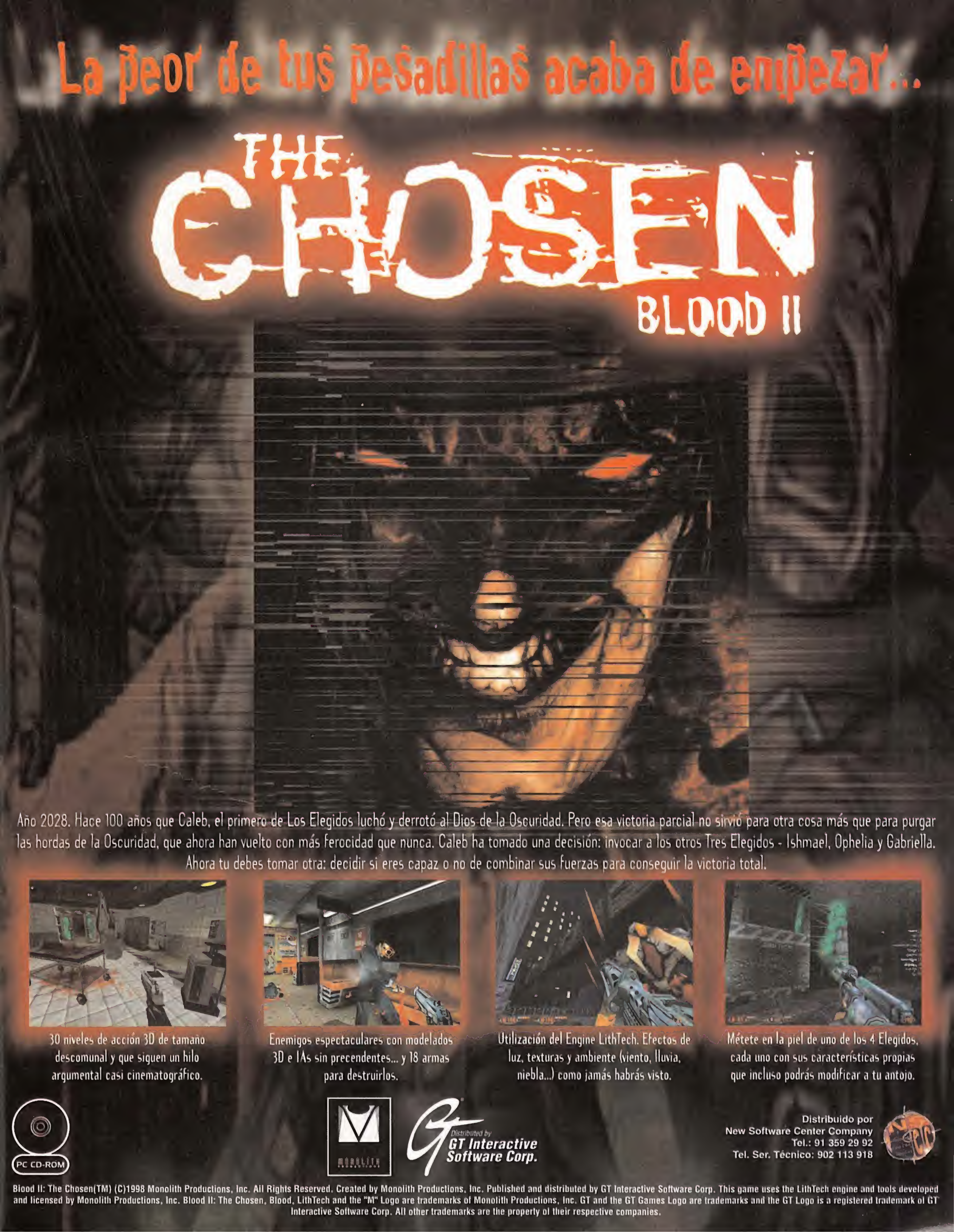


Aunque todo el trabajo está realizado de forma casi artesanal, con animaciones definidas cuadro a cuadro, un diseño de texturas primoroso y un auténtico trabajo de artistas en los escenarios y el diseño de la acción, baste con decir que la acción en tiempo real, cuando el jugador tiene el control absoluto sobre los personajes, parece más una película de animación que un producto interactivo.

«Galleon» promete ser uno de los juegos –sino EL juego– del recién estrenado año, aunque su fecha de lanzamiento se anuncia, en principio, para el último trimestre del 99. Habrá que esperar, sí, pero las imágenes que aquí podéis ver os servirán para poneros los dientes largos, como aperitivo válido para una auténtica joya del software.







La peor de tus pesadillas acaba de empezar...
THE CHOSEN
BLOOD II
Año 2028. Hace 100 años que Caleb, el primero de Los Elegidos luchó y derrotó al Dios de la Oscuridad. Pero esa victoria parcial no sirvió para otra cosa más que para purgar las hordas de la Oscuridad, que ahora han vuelto con más ferocidad que nunca. Caleb ha tomado una decisión: invocar a los otros Tres Elegidos - Ishmael, Ophelia y Gabriella. Ahora tu debes tomar otra: decidir si eres capaz o no de combinar sus fuerzas para conseguir la victoria total.
30 niveles de acción 3D de tamaño descomunal y que siguen un hilo argumental casi cinematográfico.
Enemigos espectaculares con modelados 3D e IAs sin precendentes... y 18 armas para destruirlos.
Utilización del Engine LithTech. Efectos de luz, texturas y ambiente (viento, lluvia, niebla...) como jamás habrás visto.
Métete en la piel de uno de los 4 Elegidos, cada uno con sus características propias que incluso podrás modificar a tu antojo.
PC CD-ROM
Distributed by
GT Interactive
Software Corp.
Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918
Blood II: The Chosen(TM) (C)1998 Monolith Productions, Inc. All Rights Reserved. Created by Monolith Productions, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. This game uses the LithTech engine and tools developed and licensed by Monolith Productions, Inc. Blood II: The Chosen, Blood, LithTech and the "M" Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

Micromanía On Line renueva su imagen

Después de casi 10 meses de vida, Micromanía On Line ha cambiado su imagen. Un enorme esfuerzo de programación y diseño ha hecho posible este cambio, que se basa en la popularidad de los últimos navegadores. Sí, tan sólo los exploradores más potentes (Netscape 4.0, Internet Explorer 4.0 y superiores) podrán gozar con estos cambios, pero los demás, salvo algunas secciones, podrán seguir navegando por las páginas antiguas. Remediarlo es tan fácil como actualizar el navegador vía Internet o con los CDs que regalan la mayoría de publicaciones, sin coste alguno.
Pero expliquemos dónde están las novedades. Comenzamos por ofrecer una página HOME totalmente nueva. Además de un nuevo diseño, se podrán contemplar las novedades más destacadas del día en portada, de tal manera que consultarla se convertirá en una visita obligada.
Todas las secciones se han hecho mucho más dinámicas gracias a la presencia del JAVA. El movimiento hace que la navegación sea más agradable sin restarle un ápice de rapidez. Del mismo modo, una pestaña de menú que se abre con tan sólo pasar por encima facilitará el tránsito por las diferentes secciones. Algo que todos estabais solicitando.
Los forums han sido una de las secciones más remozadas. Hemos comprendido la dificultad de paginar entre las diversas contribuciones y hemos optado por un sistema que os resultará mucho más cómodo y ágil. Para ver las contribuciones basta con pinchar en el título de la misma e inmediatamente se desplegará el texto; sin necesidad de cargas ni llamadas a otras páginas. Más cómodo, imposible. Y para contestarla, se pincha en el nombre de aquel al que se quiere rebatir y se escribe el texto en la pequeña ventana que aparece.
Y lo mejor de todo. Hemos creado una nueva sección: la JUEGOTECA. Todo lo que queráis sobre los videojuegos –comentarios, parches, imágenes, vídeos, demos...– lo encontraréis allí y de una sencilla manera gracias al





potente buscador. La sección acaba de nacer y aún está un poco "verde", pero muy pronto crecerá hasta convertirse en la mayor base de datos en castellano de videojuegos. Allí hay una opción para que podáis enviar vuestras críticas. No os la perdáis.
Y actualizad los bookmarks. Lo mejor es que vayáis a la home y desde allí veáis las nuevas direcciones. Ya sabéis:
www.hobbypress.es/MICROMANIA

Una licencia de cine





Eidos ha adquirido a Paramount y 20th Century Fox la licencia de «Braveheart», para adaptar la película protagonizada por Mel Gibson al ordenador. El título, que estaba siendo desarrollado por Red Lemon con otro nombre, y cuyo diseño final variará sustancialmente del original, está tratando de recrear la ambientacion y escenarios de las "highlands", para mantenerse fiel a la película. Tanto se está cuidando esto, que la compañía ha distribuido imágenes de un renderizado Gibson, caracterizado como aparecía en el cine. «Braveheart» nos situará en una guerra de clanes en el s.XII, y se basará en un engine 3D, combinando acción y estrategia.

Acción renovada





Ya han sido dadas a conocer las primeras imágenes del pack de ampliación que un equipo casi desconocido hasta el momento, 2015, está desarrollando para «SiN». Una vez superados los problemas que el juego original provocaba, gracias a la aparición de un parche en Internet, apenas sí nos había dado tiempo a comenzar a disfrutar del juego cuando ya se nos viene encima una ampliación.
Aunque esta noticia ya era conocida, las imágenes de este añadido oficial a «SiN» se distribuyeron hace pocos días. 2015, de momento, no ha desvelado demasiados detalles sobre el contenido real de este pack de misiones, pero se presupone que el diseño de la acción estará en una línea muy similar a la que el original ofrece, y no se limitará, sin más, a ofrecer un puñado de niveles deslavazados.


SANITARIUM™
ERBE
www.erbe.es
"SIEMPRE EXISTIRÁ OTRA REALIDAD
PARA CONVERTIR EN FICCIÓN LA VERDAD
A LA QUE CREÍAMOS HABER LLEGADO"
C. FRY
Teléfono de atención al cliente: 91 393 88 95 - E Mail: erbe@erbe.es

Unreal se potencia



Creative Labs está desarrollando una nueva versión de drivers para su Graphics Blaster TNT, que sean capaces de proporcionar proyección de sombras volumétricas para «Unreal». Es decir, no se trata sólo de obtener la proyección del perfil real de cada modelo, sino de adaptarlo a la distancia a que éste se sitúe del foco de luz.

Usando el "stencil buffer" que posee el chip TNT, Creative quiere adaptar estos drivers de modo que, usando la información de la geometría de los modelos 3D del juego y la información sobre las fuentes de luz, se cree de modo automático un volumen en tiempo real que se ajuste a cómo la fuente de luz se aplica sobre el modelo poligonal.

En la actualidad, «Unreal» es el único juego que soporta este tipo de efectos –aplicando un parche, ya que en el original no se incluyó–, pero a buen seguro se comenzará a utilizar en multitud de nuevos títulos, una vez que Creative acabe su tarea

GANADORES DEL CONCURSO HEART OF DARKNESS

Las siguientes personas han sido elegidas ganadoras de un pack de «Heart of Darkness» –monopatín, camiseta, gorra, juego de PC–:

Roberto Cara Amat. **Granada**
J.L. Pérez Duque. **Badajoz**
Roberto Varas Mayoral. **Salamanca**
Agustín Mateo Hernández. **Murcia**
Christian Mancera Romero. **Gerona**

Y los siguientes con un pack que contiene una camiseta, una gorra y un juego para PC:

Isaac Pérez Torres. **Toledo**
Jorge Juan Moreno. **Alicante**
Enrique M. Camba Godoy. **Barcelona**
Javier Melgar Puente. **Asturias**
Marcos Canal Blanco. **Asturias**
M.A. Pinto Pérez. **Vizcaya**
Germán S. Parrondo. **Madrid**
Fernando Charro Caballero. **Madrid**
Juan de Dios Carretero Parias. **Córdoba**
Jesús Turpin Aroca. **Murcia**
David Rubio Mateu. **Barcelona**
Pedro Marín Cuadros. **Madrid**
Víctor López Delgado. **Sevilla**
José Bielsa Garzón. **Zaragoza**
Víctor Manuel Padín Dios. **Pontevedra**



Llegar a lo más alto



Ni toda la simulación se reduce a los grandes "monstruos" que compañías como Jane's o Microprose desarrollan en torno a cazas de combate, ni son ya sólo Microsoft, Sierra y Looking Glass, con «Flight Simulator», «Pro Pilot» y «Flight Unlimited», respectivamente, los que abordan el volar, por volar.

Take 2 entra en el terreno de la simulación de vuelo en la que los últimos títulos se engloba –placer de volar, acrobacias, etc.– con el desarrollo de «Fly», que está siendo llevado a cabo por Terminal Reality. El juego contendrá cinco escenarios básicos –Los Ángeles, Chicago, New Yor, Dallas/Fort Worth y San Francisco– en un entorno total de más de 100 millas cuadradas. Además de un gran realismo en el apartado técnico, y la recreación de avionetas como la Cessna 172R, una de las básicas que el juego incluirá, se está cuidando hasta lo inimaginable el diseño gráfico, para proporcionar una sensación total de estar volando en un aeroplano real.

Todo tipo de efectos especiales, física realista, dinámica, condiciones atmosféricas, etc., estará presente en «Fly», para el goce y disfrute de los verdaderos apasionados del vuelo de altura.



Flash Flash

Activision anuncia el lanzamiento de un nuevo pack de misiones para «Quake II», «Extremities». A diferencia de otros productos anteriores, «Extremities» tiene una base relacionadas con la red, puesto que su contenido es el de los mejores niveles, según el criterio de id Software, aparecidos en Internet, diseñados para «Quake II».

Se hace realidad



Id Software ha comenzado a distribuir las primeras imágenes de lo que será «Quake III: Arena», de forma oficial. El juego, que se sitúa a medio camino, en tecnología, entre lo que fue «Quake II» y lo que será «Trinity», se está diseñando como un juego multiusuario, para red local e Internet.
Id Software anunció hace tiempo que, de momento, dejaban apartados los desarrollos para un único jugador, para alcanzar la perfección en modos deathmatch y similares.
Esta postura, que gran parte del sector profesional ha considerado como uno de los pasos más inteligentes dados por una compañia en los últimos años, ha provocado posturas enfrentadas aunque, a tenor de las primeras imágenes, será todo un lujo. Eso sí, nos tememos que los requisitos serán exagerados. Id preparando el bolsillo para una Voodoo 4, por lo menos.

CONCURSO FIFA 99

LISTA DE GANADORES DE un juego «FIFA 99» para PC

Gonzalo Romero Luengo	Madrid
Francisco Miguel Morón Castro	Córdoba
José María Caballer García	Albacete
Pedro Castellar Aldámiz-Echevarría	Murcia
Miguel Cebrián Morillas	Zaragoza
Carlos Santos García	Castellón
Carlos Moya Jiménez	Navarra
Ivan Camporro Buergo	Asturias
Vicente Giráldez del Águila	Sevilla
Manuel Amador Hernández	Cádiz
Ignacio Salvador Aliño	Valencia
Fernando de Miguel Sánchez	Navarra
Sergio Rodríguez Marín	Málaga
Diego Montesinos Rodríguez	Murcia
Jordi Tarragó Agustí	Tarragona
Jesús Ruiz García	Cádiz
Alberto Calvo Cernadas	Vizcaya
Luis Javier Curiel Fidalgo	Madrid
Santiago Gómez Ciste	Madrid
José Luis Del Aguila García	Barcelona
Pedro Luis Machado Sánchez	Cádiz
Alexis Merino Gil	Barcelona
Jesús Martín Abad	Madrid
Javier Fernández González	Valladolid
Joan Josep López Marco	Barcelona
Óscar David Sánchez García	Madrid
Eduardo Mulas Fernández	Valencia
Javier Lara Liébana	Madrid
Alberto López González	Madrid
Jesús Pereda Fernández	Cantabria
Javier Hedo de Santiago	Albacete
Enrique Lagares Santana	Málaga
Jorge Cabañero Hierro	Zaragoza
Alberto Martínez Zurita	Barcelona
Luis Emilio Iranzo Parada	Valencia
Marcos Badenes Espinosa	Madrid
Francisco Javier Ibáñez López	Cádiz
Miguel Ángel Aparicio Mata	Toledo
Javier Tarancón Lorente	Madrid
Juan Martín Martín	Granada
Francisco Javier Frutos Marcos	Valladolid
Jonathan Giménez Sarraseca	Huesca
Armando Sotoca López	Sevilla
Álvaro González Caldito	Asturias
Yolanda Romero González	Granada
Juan Antonio Álvarez Fuente	Asturias
Sergio Marfil Merino	Málaga
Ángel García Rodriguez	Cantabria
Luis Fernando Morales Jurado	Jaén
Israel Bermejo Escarpa	Madrid

Pequeños y veloces



A toda velocidad se aproxima el nuevo proyecto de Probe, «Re Volt», basado en alocadas carreras de modelos de radio control, capaces de hacer verdaderas diabluras y recorrer cualquier tipo de circuitos y terrenos.
«Re Volt» promete convertirse en un arcade espectacular, habida cuenta no sólo de su diseño y concepción, sino de multitud de virguerías a nivel técnico, que pretenden hacer del juego sólo el más rápido, y el mejor en cuando a tecnología de todos los arcades que existen en el mercado.

Seguir el camino

Si «Final Fantasy VII» abrió un nuevo camino al rol para PC, adaptando el peculiar estilo japonés del género y cierta tendencia a una jugabilidad diferente a la habitual, heredada de su origen en el mundo de las consolas, parece que la senda se muestra apetecible para seguirla pues ya comienzan a surgir juegos de características bastante similares al de Square.

Dreamstone Entertainment, una joven compañía que surgió de las charlas por Internet entre varios programadores, está desarrollando un título llamado «Shiken Takeshi: EvenStar», que se enmarca en este peculiar estilo de diseño y desarrollo, con una acentuada ambientación nipona, perspectiva en tercera persona y entorno 3D. La traducción del título –que se supone es japonés real–, vendría a ser algo así como "El Desafío del Guerrero".

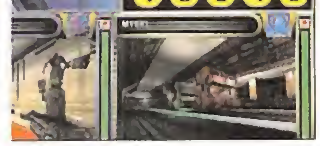
El juego hará uso de todas las excelencias de las tarjetas 3D –obligatorias para que funcione– y estará disponible a finales de 1.999.

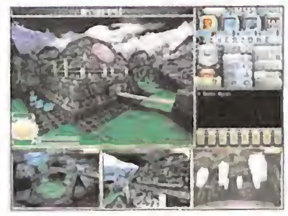




Actualización tecnológica









Algunos usuarios de juegos que lleven metidos en este mundillo al menos el último lustro, probablemente recordarán un título que apareció para Amiga y PC, de la mano de Psygnosis, llamado «Hired Guns». Se trataba de una hábil combinación de acción y estrategia en tiempo real, en el que al mando de un comando de cuatro soldados futuristas debíamos llevar a cabo complejas y arriesgadas misión de toda índole, manejando de manera simultánea a todos los componentes de nuestro equipo, cuya representación en pantalla se basaba en ventanas de acción individualizadas, que podíamos intercambiar para controlar uno u otro, en cualquier instante.

Pues bien, Psygnosis ha retomado no sólo la idea de «Hired Guns», sino el mismo título de aquel juego para desarrollar una versión actualizada del mismo, actualmente en fase de producción, que explote al máximo las posibilidades de la tecnología actual. En principio se prevé un lanzamiento alrededor del mes de Abril.

Géneros en alza

Títulos de la calidad y originalidad de «Rainbow Six», están comenzando a crear escuela. Aunque con un diseño gráfico muy diferente, Monolith ha comenzado el desarrollo de «Odium», un título que combinará acción, rol y estrategia en una concepción parecida a la idea original del juego de Red Storm.

«Odium» nos sitúa en el papel de un investigador de la OTAN, Cole Sullivan, junto a un equipo de otros tres hombres, que deben descubrir una oscura trama de contraespionaje y conspiraciones al más alto nivel, basada en sucesos reales y archivos de la Alianza Atlántica, acaecidos hace ya tiempo. Un título realmente sugerente.

Flash Flash

Guillemot anuncia el lanzamiento para Enero de una nueva tarjeta de sonido, Maxi Studio ISIS, que incorporará como software el "Logic Audio 3.6" de Emagic, uno de los programas más difundidos entre los profesionales, pues este periférico se orienta hacia consumidores que aprovechen al máximo la edición musical para DVD, juegos, etc.

Psicosis animada

Aunque sólo algunas televisiones de pago permiten conocer al público lo que es «Southpark», Acclaim se encargará de que este nombre se haga popular. Se está adaptando esta serie –de apariencia infantil, pero más salvaje en contenidos y diálogos que «Los Simpson» o «Beavis & Butthead»– a videojuego, como un título que combine acción con ligeros toques de aventura.





LARA'S BACK...
YA A LA VENTA
PlayStation
PC CD
TOMB RAIDER III™
ADVENTURES OF LARA CROFT
CORE
EIDOS INTERACTIVE
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com
Tomb Raider III © & TM Core y Desingn Limited 1998. Todos los derechos reservados.
P y " Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

IMÁGENES DE





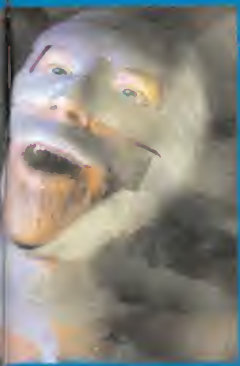


Un mundo dominado por las máquinas, y por la estrategia y el combate más visceral, es el trasfondo del nuevo proyecto de Charybdis y Acclaim. «Machines» pretende situarse entre los destacados del cada vez más competitivo mundo de la estrategia en tiempo real. Y, tras un primer contacto con el título, aunque no muy a fondo, si por algo destacará «Machines» es por un nivel tecnológico realmente sensacional. El engine 3D desarrollado para el título, así como el diseño de todo el entorno, efectos de luces y posibilidades de interacción hablan de éste como uno de los juegos más, a priori, atractivos de los próximos meses.

MACHINES

ACTUALIDAD

SANITARIUM







Ha tardado en llegar mucho más de lo deseado, pero el juego de ASC Games, que será distribuido por ERBE en nuestro país, por fin está entre nosotros. «Sanitarium» es una fabulosa aventura gráfica en el estilo clásico, que ofrece una de las más logradas atmósferas, y unas posibilidades increíbles de juego, vistas jamás en un título del género. Por calidad gráfica, sonora, de diseño y de adicción, «Sanitarium» está llamado a convertirse en un clásico, y en una pequeña joya a tener en cualquier buena colección de videojuegos, si es que lo que os gustan son los títulos de calidad.



TUROK 2





Aunque con algo de retraso sobre lo que estaba previsto, las nuevas aventuras de Turok, el cazador de dinosaurios más famoso del planeta, están al llegar. Por fin, Acclaim ha visto la luz y, aparte de ofrecer a los usuarios un shoot'em up 3D de una grandísima calidad, para un único jugador, la opción de partidas en red estará disponible en «Turok 2», como una de sus novedades principales. Queda por ver si la jugabilidad llegará al nivel que se espera, limando pequeños defectos que aparecieron en el primer juego –heredados de su espíritu consolero– y que no pegaban demasiado en un título para ordenadores compatibles. Pero todo parece indicar que «Turok 2: Seeds of Evil», en su versión de PC, será capaz de ofrecer todo aquello que le faltaba a su predecesor, y mucho más, a juzgar por lo visto hasta ahora.

MANKIND

No es la primera vez, ni será la última, con toda probabilidad, que Cryo visite las páginas de esta sección. Los franceses de Cryo siempre han sobresalido por su peculiar y endiablada habilidad para con la imagen artística. «Mankind» es uno de los últimos títulos en aprovechar todo el talento de los artistas de la compañía. Un juego que, además, es uno de los primeros en aprovechar realmente todas las –teóricamente– ilimitadas posibilidades del juego a través de Internet, y diseñado casi exclusivamente para tal fin. «Mankind» aparecerá antes de la primavera, ofertando todo un universo –literalmente– de juego y novedades, en las que la colonización y conquista de mundos y galaxias es el principal objetivo.





SILVER

Resplandeciente

Desde que Infogrames adquirió Ocean, uno de las compañías míticas de la historia del software, y comenzó una profunda reestructuración de sus equipos de desarrollo, no habíamos tenido la oportunidad de enfrentarnos a un proyecto tan ambicioso y prometedor como el de «Silver». A medio camino entre el sendero abierto en el mundo del PC por la publicación el pasado año de «Final Fantasy VII» para esta plataforma, las épicas historias de espada y brujería, y la aventura más tradicional, «Silver» se perfila no sólo como uno de los virtuales triunfadores de 1.999, sino como uno de los títulos más preciosistas y revolucionarios que tendremos oportunidad de disfrutar en los próximos meses. Por ello, Micromanía acudió hasta los estudios de Ocean, en Manchester, para descubrir la verdad que se oculta tras este brillante nombre.

INFOGRAMES/OCEAN En preparación: **PC CD (WIN 95/98) AVENTURA/ROL**











El uso de magia y hechizos se presenta en la acción del juego como un efecto en tiempo real, a diferencia de sistema usado en títulos como «Final Fantasy VII».

El sistema de control, y la simplicidad de manejo que ofrece en los combates, ha sido una preocupación constante durante el desarrollo del juego.

Incluso cuando sus creadores se encargan de advertir que las coincidencias aparentes, en cierto estilo de diseño, sobre todo, con «Final Fantasy VII» no son tales, cuesta bastante renegar al principio de la comparación, en muchos de los pequeños detalles que adornan lo que será «Silver».

Si bien el lanzamiento del título de Square Soft y EIDOS propinó un buen golpe al tradicional concepto del rol en PC, y amplió las miras de muchos usuarios ávidos, y de otros tantos escépticos, a la peculiar concepción del género según los japoneses y su posibilidad de triunfar en una plataforma tan diferente a las consolas, no es menos cierto que «Silver», una vez conocido –al menos en parte–, también se distancia bastante del cuadriculado esquema de «FF VII» en muchos de sus aspectos, sobre todo en lo referente a jugabilidad y libertad de acción.

COMIENZA LA AVENTURA

La primera introducción al juego llega de la mano de Bobby Earl, programador principal de «Silver» y responsable del engine del juego.

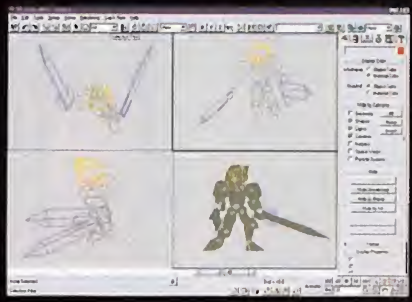
El uso de escenarios y fondos prerenderizados, sobre los que se asientan y desenvuelven los personajes, poligonales, y ciertos efectos visuales especiales que combinan animaciones precalculadas, efectos dinámicos de luz y sistemas de partículas, empiezan a marcar distancias con lo que uno se puede imaginar de un título al que todo el mundo fuera de nuestras fronteras ha comparado con «Final Fantasy VII». No se trata sólo de que ofrezca, incluso en una versión bastante primitiva, mucha mayor calidad visual que el juego de Square y EIDOS, que la ofrece, sino de que nos percatamos de algo que parece no cuadrar con cualquier idea preconcebida.

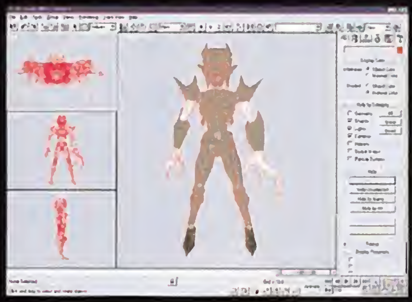
Delante de nuestros ojos se desarrolla una escena en la que aparece el héroe de la "película", David, junto a varios personajes más. La cuestión tampoco afecta al hecho de que nuestro protagonista, y el resto de actores en la pantalla, se puedan mover con entera libertad por determinados lugares, sino que en ciertos momentos en que el combate aflora, la acción se está desarrollando en tiempo real.

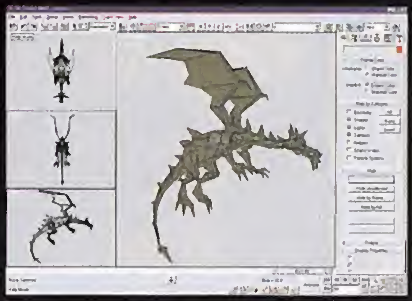
El esquemático, algo confuso y anticuado sistema de control de los personajes en «FF VII» en las secuencias de combate, deja paso en un título como «Silver» a una libertad total en cualquier instante de la acción, sea en luchas contra el enemigo o en el simple deambular por una pantalla, a un control que no escapa nunca a nuestras ➤

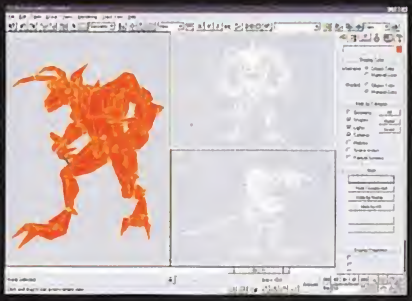


CREAR UN HÉROE









El diseño de David, el protagonista de «Silver», así como del resto de personajes interactivos y secundarios de todo el juego, hace del archipopular "3D Studio", una vez más, la herramienta perfecta para la creación de héroes... y villanos.

Pese a su, relativamente, pequeño tamaño en comparación con los mastodónticos escenarios y diseños del juego, todos los personajes que intervienen en la acción de «Silver» están maravillosamente detallados y perfilados, no sólo en lo referente a la calidad visual en si, sino en todo lo que rodea a su peculiar personalidad.

Lo más asombroso de la construcción de los modelos 3D del juego es que, aún teniendo un número bastante limitado de polígonos, ofrecen una fantástica calidad. El diseño de las texturas y una amplísima variedad de animaciones y movimientos, de un realismo exacerbado, constituyen el apoyo necesario para esa limitación gráfica, que puede hacer pensar que, en la práctica, cada modelo resulta muchísimo más complejo de lo que en verdad es.



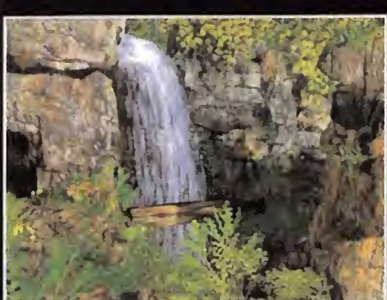
LA ATMÓSFERA PERFECTA

Quizás, e independientemente de la calidad gráfica con que están construidos y diseñados, uno de los puntos más logrados en el desarrollo de «Silver» está siendo la fantástica ambientación que el juego ofrecerá. La imaginación de los diseñadores y guionistas del juego tiene mucho que ver con ello, pues no se trata tan sólo de ofrecer unos cuantos decorados "típicos", y varias situaciones más o menos épicas, sino de conjugar todo con una habilidad y talento como los responsables del juego están demostrando tener.
La meta a alcanzar es hacer que el jugador "sufra" con los personajes del juego, se atemorice al entrar en un escenario determinado, sienta pavor de asomarse a ciertos oscuros lugares y de enfrentarse a determinados personajes. El diseño gráfico de los escenarios tiene mucho que ver, sí, pero es el diseño de las situaciones, la banda sonora, la posibilidad de manejar multitud de "actores" y, sobre todo, la enorme facilidad de manejo que el juego ofrecerá, lo que hará de «Silver» un ejemplo a seguir.





















Aunque durante los momentos de exploración el juego permite manejar al grupo al completo, en los combates sólo uno de los personajes está controlado directamente por el jugador, dejando a la IA la defensa y las opciones de ataque del resto de miembros de nuestro equipo.

órdenes y a una ilimitada posibilidad de acción, siempre según nuestra propia decisión. Podemos luchar, huir, correr, etc., mientras otros personajes nos rodean, cubren, persiguen, ayudan... El hecho de diseñar «Silver» y su acción, en todo momento, como un juego desarrollado en tiempo real resulta uno de los hallazgos más importantes del equipo responsable, y de Earl como cabeza visible del grupo de diseño y programación. Porque, además, todo se realiza con unos sencillos clics y movimientos del ratón. El sistema de control de «Silver» es una de las mayores virtudes del título. Pulsa el botón izquierdo y realiza un desplazamiento, y obtendrás un golpe de ataque. Vuelve a pulsar y mueve el ratón en otra dirección, y el golpe será diferente. Existirán, además, movimientos de defensa y, con una pulsación del botón derecho, accederemos a un intuitivo y sencillísimo menú de iconos, en que objetos, armas, hechizos, posibilidades de conversar con otros personajes, etc., estarán disponibles. Y todo, sin que la acción pare ni por un momento.



Esto no excluye que, en ciertos momentos, y sólo a modo de realzar la historia, el argumento y el desarrollo del guión, el juego dé paso, basado en el propio engine que se usa en tiempo real, a varias secuencias no interactivas, en la que se narran diversos acontecimientos, subiendo la intensidad dramática hasta cotas inesperadas.

LÍDER CARISMÁTICO

Pero los inevitables toques de rol que acompañan al grueso de la aventura que es «Silver» se dejan notar. Sobre todo por un dato que, aquí sí, remite inequívocamente al género, de forma amplia, y a «Final Fantasy VII», de modo más particular. La posibilidad de formar un grupo de aventureros, de los que







Golpes especiales y hechizos diversos, que incluso permitirán que nos transformemos en criaturas diferentes, nos ayudarán a abrirnos paso en los momentos más complicados del juego. Al desarrollarse toda la acción en tiempo real, el espectáculo visual está garantizado.

existirán hasta ocho tipos diferentes, incluyendo al héroe, está contemplada en «Silver». Aunque sus creadores nos aseguraron que en la versión final el grupo podrá estar formado por un máximo de cuatro personajes, durante nuestra visita todas las demostraciones ofrecidas nos mostraban un equipo de tres personajes en acción. Independientemente de la decisión que se tome finalmente respecto a la cantidad de aventureros en nuestro equipo, «Silver» ofrece una posibilidad innovadora. Siempre es factible cambiar el líder del equipo, en momentos de exploración de un escenario. Sin embargo, y debido a la peculiar construcción del sistema de acción en «Silver», el juego combina una interesante variante. Cuando nos encontremos en una secuencia de combate, el control del jugador se limita a un único personaje, en lugar de los tres (o cuatro) que formen el grupo. La razón es simple, puesto que al desarrollarse todo en tiempo real, el juego no ofrecería posibilidades adecuadas a un solo usuario como para ser capaz de manejar varios personajes al mismo tiempo, defendiéndose y atacando. Así, lo que el juego hace es dejar abierta la posibilidad de escoger, en todo momento del combate, a cualquiera de los personajes en pantalla, pero manejando siempre a uno solo. Los demás miembros del equipo, gracias al nivel de IA programado, se defienden por su cuenta o, incluso, pueden ayudarnos cubriendo nuestra espalda y aniquilando a cualquiera que comience a rodearnos.

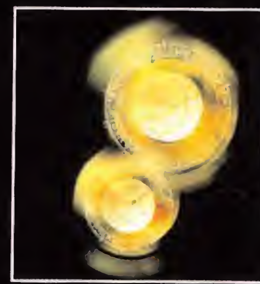


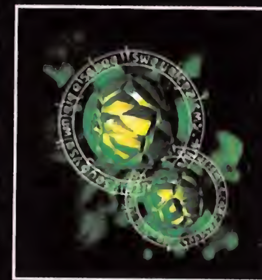
ACCIÓN TOTAL

En la visión general del juego, este sistema de diseño de la acción tiene sus pros y sus contras, pero se mantiene muy por encima de las posibilidades reales que un título como «Final Fantasy VII» deja a la habilidad del jugador.

"En el tema de la magia, los hechizos, y las posibilidades ►

EL MUNDO DE LA MAGIA





Acción, rol, aventura... son algunos de los ingredientes que distinguirán a «Silver», pero en un título que combina todo eso, y habida cuenta de la arquetípica época a caballo entre el mundo medieval y la fantasía intemporal de las películas de espada y brujería, no podíamos por menos que encontrarnos con un toque indispensable del complemento perfecto a las armas que todo caballero de reluciente armadura debe llevar consigo: hechizos y artefactos mágicos.

La magia es una de las grandes virtudes del diseño de «Silver» –una más– o, mejor dicho, el uso de la magia. No se trata sólo de lanzar hechizos a diestro y siniestro –teniendo en cuenta que las ocho variedades de hechizos y los tres niveles de poder mágico dan pero que mucho de sí–, sino de potenciar la habilidad de determinados personajes gracias a ellos, de explotar al máximo la variedad de situaciones y enemigos a los que podamos hacer frente, y de provocar escenas de auténtico carácter épico. Mucho más, al tener en cuenta la naturaleza de los combates, en tiempo real, y manejando sólo a uno de los personajes, mientras que los otros que llevemos en nuestro grupo deben aprender a valerse por sí mismos. Todo un acierto del diseño de la acción.













UNIVERSO DE FANTASÍA



El mundo de Jarrah, en el que transcurre la acción de «Silver», se dividirá en siete regiones bien diferenciadas. Cada una de ellas está diseñada con un objetivo específico en mente, capaz de poner a prueba –y hasta el límite– las habilidades del jugador. De modo que si hay que buscar algún punto de conexión entre todas ellas tenemos dos, bien definidos. El primero, la maravillosa ambientación. El segundo, que todas están pobladas por criaturas fantásticas y, desgraciadamente, hostiles en su mayoría, que otorgan a «Silver» ese toque de película que lo convertirá en uno de los títulos más atractivos del año.

de combate", comenta Jack Wikeley, diseñador y director de arte de «Silver», "no queríamos cometer los mismos errores de «Final Fantasy VII». El juego está muy bien, en general, pero el uso de ciertas invocaciones dejaban fuera del control del jugador gran parte de la acción. Las animaciones eran preciosas e impresionantes, sí... la primera vez. Cada vez que usabas una determinada invocación debías estar ahí, 30 segundos, un minuto esperando sin hacer nada, y al final resultaba algo frustrante, sin tener un "feedback" inmediato del daño que podía hacer a un enemigo."

Por eso, «Silver» prescinde de florituras cosméticas para entrar de lleno en la posibilidad de potenciar el nivel mágico de cada personaje, de modo que cualquiera de ellos pueda ser capaz de usar cualquier hechizo, aunque se da al jugador la opción de descubrir cuál de ellos funciona mejor en según qué modos de ataque, con qué personaje y hechizo se puede hacer más daño a qué enemigo, etc., y todo, por supuesto, en tiempo real. Todo ello no quita espectacularidad visual al juego, muy al contrario potencia enormemente la misma, puesto que si controlamos un personaje en un combate, y los otros funcionan de modo autónomo, teniendo en cuenta que todos pueden efectuar cualquier tipo de sortilegio –al igual que los enemigos–, y podemos tener simultáneamente un buen número de modelos en pantalla, las escenas acaban siendo verdaderamente de cine.









La increíble ambientación que «Silver» ofrecerá no se basa tan sólo en el espectacular diseño gráfico de los escenarios, sino en un argumento épico y de apasionante desarrollo, así como constante tensión, geniales efectos sonoros y secuencias no interactivas de intenso dramatismo.

El hecho de incluir un buen número de personajes al mismo tiempo en pantalla lleva al límite las capacidades del engine de «Silver», creado a tal fin, pero siempre puesto a prueba por las posibilidades visuales que encierra cada escena –partículas, luces, sombras, polígonos...–.

Según Wikeley, "sí, creo que «Silver» podía haber sido creado como un título protagonizado por un solo personaje y no hubiera perdido un ápice de espectacularidad, pero la decisión de movernos en un entorno con varios protagonistas manejados de manera simultánea potencia la jugabilidad, variedad de situaciones y posibilidades del juego. Lo que sí lamentamos es no haber podido incluir una opción de multijugador para la versión final pero, es posible que, sí como pensamos, desarrollamos una segunda parte, esta opción esté finalmente incluida, con lo que este apartado quedaría a nuestra total satisfacción". En todo caso, la versión final de «Silver» no llegará al mercado hasta dentro de unos tres meses y, pese a que la dificultad para realizar algo relacionado con el juego en red en tan poco tiempo no es poca, la decisión final aún no está tomada.

Espectáculo visual, jugabilidad llevada al límite, una lucha épica, múltiples escenarios y atmósferas, sensacionales posibilidades... y un guión realmente maravilloso y pleno de dramatismo que, por cierto, está en manos de una mujer, Samantha Evans. Algo que resulta enormemente atractivo dado que, en esta industria, desafortunadamente, el 90% de los desarrollos y los diferentes aspectos que los rodean están en manos de hombres. Será interesante ver el giro y las posibilidades que una mente ágil y llena de imaginación, como la de Evans, aporta al juego.

En definitiva, «Silver» tiene visos de obra maestra, de producción marcada por el espíritu artístico que, dentro de muy poco, llegará hasta nosotros para, a buen seguro, revolucionar el mercado y más de un género de los que toca.

LA ETERNA LUCHA

En su esencia, «Silver» no es un prodigio de originalidad. Se trata de la eterna lucha entre las fuerzas del bien y del mal, representadas de manera típica y ciertamente, al menos de manera aparente, maniquea. Pero, seamos sinceros, la mayoría de nosotros no busca en un juego un compendio reducido de filosofía ni psicología, sino disfrutar de lo lindo con héroes, villanos y "entuertos que desfacer". Y «Silver» tiene de todo esto para dar y tomar, y diseñado con una calidad majestuosa. La línea argumental, además, dibuja perfectamente el carácter y personalidad de los múltiples personajes en acción, tanto por el bando del bien como del mal, que se traduce en pantalla en unos diseños exquisitos y totalmente acordes con lo que se puede esperar de una historia como la que anima al programa.




TIÑE EL
PUEBLO
DE ROJO
POPULOUS
Bullfrog, los creadores de las simulaciones divinas,
le permite organizar el caos en un mundo
completamente 3D. Libere devastadores hechizos
contra los impios y gánese la inmortalidad.
BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
PC CD-ROM
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino Gonzalez 23 bis
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Populous, Bullfrog y el logo de Bullfrog son marcas o marcas registradas de Bullfrog Productions Ltd. en los Estados Unidos y/u otros países.

__Micromania__ se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

¿QUÉ AVENTURA COMPRAR?

Estoy indeciso y no sé que juego comprarme. He pensado en algunos como «Jack Orlando», «Hopkins F.B.I.», «Toonstruck», «Expediente X» o «Egipto 1156 a.C.». ¿Cuál tiene más jugabilidad? ¿Cuál tiene mejor argumento? ¿Y mejores gráficos?

Vicente Ruiz de Parras. Barcelona.

RESPUESTA: *Basándonos en la jugabilidad, nos decantarnos por «Toonstruck». En referencia al argumento, las elecciones serían «Expediente X» y «Egipto 1156 a.C.»; y dentro del apartado de los gráficos, de nuevo sería «Toonstruck», «Expediente X» y «Egipto 1156 a.C.» nuestra elección.*

ESTRATEGIA O SIMULACIÓN

Me encantan los aviones, pero no sé qué juego comprarme, si «Falcon 4.0» o «Total Air War». También me gustan los juegos de estrategia y me gustaría que me ayudasen a elegir entre «Commandos: Behind Enemy Lines» y «Rainbow Six».

Sergio Miguel Asenjo. Madrid.

RESPUESTA: *De los dos simuladores que nos comentas, nos decantamos por «Falcon 4.0» por su superior realismo y calidad gráfica –aún no está en la calle–, aunque no deberías desechar al «TAW».*
Elegir entre «Commandos» y «Rainbow Six» es poco menos que imposible, ya que, aunque pertenecen al género de la estrategia, son completamente diferentes y adquirir uno no quita el comprar el otro.

VOLANTES

Quería proponeros que pusierais en Tecnomanías algo referente al nuevo volante que ha sacado Thrustmaster con la tecnología Force Feedback, de nombre Thrustmaster Force GT y también del Saitek R4 Force Feedback, ya que quiero adquirir uno y aún no sé cuál.

Fernando Balado. La Coruña.

RESPUESTA: *Estás de buena suerte, pues precisamente este mes aparece en la sección Tecnomanías el comentario del nuevo volante de Saitek.*

SIN PROBLEMAS

Mi pregunta es acerca del «Hollywood Monsters». Teniendo en cuenta que tengo un ordenador Pentium MMX a 200 MHz, con un lector de CD-ROM de 36X y con Windows 98, ¿me valdrá el juego sabiendo que está hecho para Windows 95?

Anónimo

RESPUESTA: *No sólo tienes suficiente ordenador para jugar con «Hollywood Monsters», sino que podrás hacerlo independientemente de si tienes Windows 95 ó 98.*

UNA DURA ELECCIÓN

¿Qué juego me recomendáis que compre: «Dune 2000», «Railroad Tycoon II», «Caesar III» o «Starcraft»?

Sergio Pérez. Madrid.

RESPUESTA: *Si te gusta la estrategia fantástica y futurista, «Starcraft». Si por el contrario, te gusta que tenga tintes históricos, la elección sería «Caesar III» y, si lo que te gusta es manejar dinero y formar de la nada un emporio de telecomunicaciones y transporte, entonces adquiere «Railroad Tycoon II».*

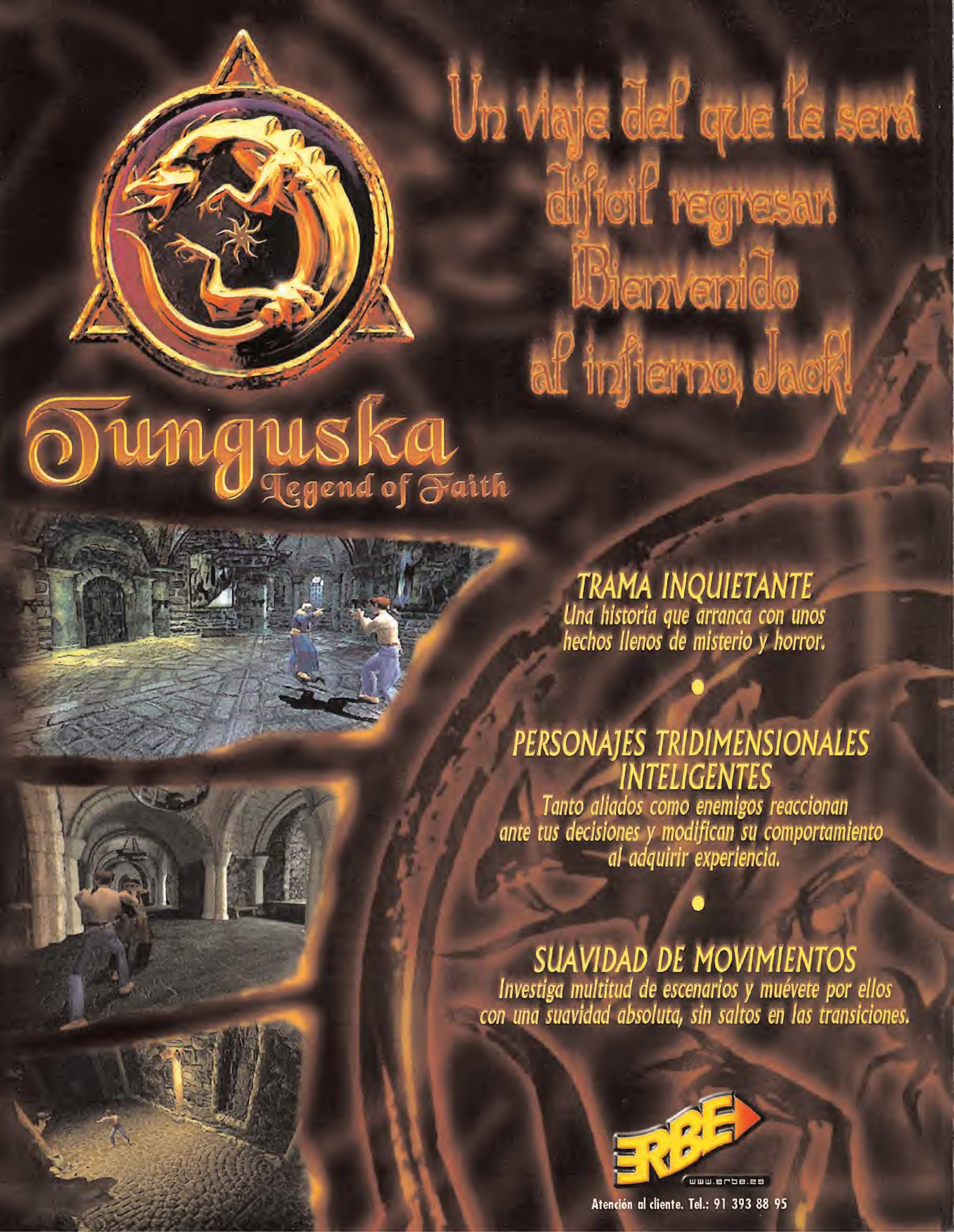
VALIOSOS CONSEJOS

En esta carta aporto mi crítica para que esta revista siga siendo la mejor. Contaré los aspectos buenos y malos, por lo menos para mí. La revista cumple el objetivo para el que fue creada, hablar sobre videojuegos, además de incluir otros temas como el hardware en las Tecnomanías, los libros en Bibliomanía, Byte Connection, Panorama Audiovisual y, sobre todo, El Sector Crítico, la cual me parece una de las mejores, ya que hay de todo –destaco el "¿Qué he hecho yo para merecer esto?"– y deja muy buen sabor de boca para acabar la revista.
En "Punto de Mira", vuestros críticos no se suelen cortar y dicen lo que de verdad piensan del juego. También os lucís con los informes y con los patas arriba.
En cuanto a lo malo, hay dos casos principales que deberíais solucionar tan pronto como os sea posible:
1) Existe "El Club de la Aventura", "Escuela de Estrategas", "Maniacos del Calabozo", "Escuela de Pilotos" ¿Y las secciones para juegos deportivos y de arcade? Cometéis una injusticia con los seguidores de esta clase de juegos, además de que en este grupo se encuentran títulos como «Quake II», «Forsaken», «Unreal», «Colin McRae Rally», «FIFA 99», etc.
2) Me he dado cuenta de que esta revista es la única en que la gente escribe a la sección "Cartas al Director" para hacer preguntas. Se supone que a esta sección se deberían enviar cartas expresando opiniones, ideas e incluso formulando alguna pregunta. Por lo que creo que deberíais tener dos secciones, una llamada "Cartas al Director", donde expresar opiniones, y otra llamada "Consultorio", donde responder a las preguntas. O podrías incluir en la sección SOS Ware estas preguntas.
Estas dos cosas que os pido requerirán más páginas y creo que las podríais sacar de la sección Previews. No digo que la suprimáis, pero sí recortarla, o comentar todos los juegos de una forma escueta, como lo hacéis con los juegos del principio de la sección –una imagen y un breve comentario–, ya que en ésta no llegáis a dar datos importantes sobre el juego, y sobre todo no decís si el juego es bueno o malo ni dais vuestra puntuación.
Mi última crítica es respecto al CD, el nuevo menú me parece muy bueno en todos los sentidos –presentación, música...–, pero deberíais incluir más demos de juegos, ya que la mayoría nos basamos en las demos para luego comprar los originales. Deberíais quitar tantos trailers de películas o incluir muchas más demos de juegos importantes.
Y para acabar, decir que no pienso mejorar ni aumentar las prestaciones de mi ordenador, por mucha tecnología que salga ni por mucho que se esfuercen los programadores de juegos, ya que a pesar de que no lo nominasteis como mejor juego del año, «The Curse of Monkey Island» es el mejor juego de la historia.

Don Corleone.

RESPUESTA: *Poco podemos añadir a tan acertadas ideas que nos propones. No estamos de acuerdo, sin embargo, en lo que dices acerca de la sección de Previews, pues uno de nuestros objetivos principales a la hora de hacer la revista es manteneros informados con antelación de todo lo que está por llegar, además de ofreceros nuestra opinión personal sobre los títulos ya distribuidos, por lo que creemos que la sección de Previews es tan importante como la de Punto de Mira.*
Gracias por tus consejos, pues es con esta clase de cartas con las que podemos mejorar día a día al saber qué es lo que os gusta y qué cosas podrían mejorarse.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

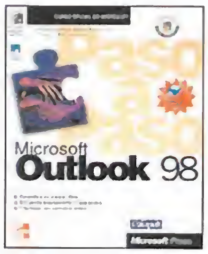

Un viaje del que te será difícil regresar. ¡Bienvenido al infierno, Jack!
Tunguska
Legend of Faith
TRAMA INQUIETANTE
Una historia que arranca con unos hechos llenos de misterio y horror.
PERSONAJES TRIDIMENSIONALES INTELIGENTES
Tanto aliados como enemigos reaccionan ante tus decisiones y modifican su comportamiento al adquirir experiencia.
SUAVIDAD DE MOVIMIENTOS
Investiga multitud de escenarios y muévete por ellos con una suavidad absoluta, sin saltos en las transiciones.
ERBE
www.erbe.es
Atención al cliente. Tel.: 91 393 88 95

NIVEL I: INICIACIÓN — NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS — NIVEL E: EXPERTO

Pésimo — ★ Flojo — ★★ Normal — ★★★ Bueno — ★★★★ Muy Bueno

APLICACIONES

Microsoft Outlook 98



Con este libro los lectores podrán aprender a enviar y recibir correo electrónico desde su empresa y a través de Internet, utilizando la capacidad de Outlook para integrar gran variedad de servicios de correo electrónico, como SMTP/POP3, IMAP4, correo HTML y muchos más; planificar reuniones y compartir el calendario con otras personas de su empresa y en Internet; gestionar contactos y tareas; y configurar Outlook para tratar automáticamente el correo electrónico no deseado. Incluye disquete con archivos de prácticas.

4.800 Ptas. **344 Págs.**
Catapult
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

LENGUAJES

Microsoft Visual Basic 6.0



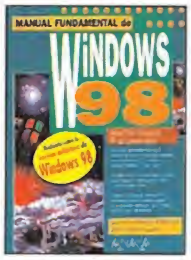
Escrita por el equipo desarrollador del programa, constituye el recurso más completo para cualquier programador de nivel principiante a intermedio. Está diseñado para ayudar a obtener los mejores resultados posibles del lenguaje de programación de Microsoft. Este manual ayudará a sus usuarios a conocer las bases de la programación, a crear su primer programa en Visual Basic, y a optimizar y distribuir aplicaciones. El Manual del programador sólo está disponible de forma impresa a través de McGraw-Hill/Microsoft Press.

7.000 Ptas. **942 Págs.**
Microsoft Corporation
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "C"

★★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Manual fundamental de Windows 98



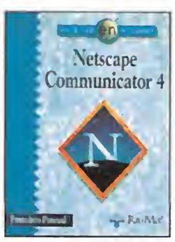
El Manual fundamental de Windows 98 es una obra completa y rigurosamente puesta al día, a la vez que un detallado manual de aprendizaje. Esta obra, cuidadosamente planificada y estructurada, servirá a los lectores para aprender a realizar, de forma muy sistemática, desde las tareas habituales hasta las más sofisticadas. El trabajo con archivos, discos, puesta en orden de su hardware, acceso a Internet, comunicarse con otros ordenadores y englobarse en sistemas de redes, son algunos de los aspectos tratados.

3.750 Ptas. **496 Págs.**
Jaime Peña Tresancos/
Mª del Carmen Vidal
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

REDES

Netscape Communicator 4



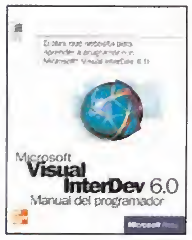
La obra que nos ocupa describe mediante un método sencillo, todas las funciones de Netscape Communicator con un lenguaje muy sencillo para que todo lector que no esté familiarizado con el programa no se pierda en su lectura. Esta obra está especialmente dedicada a los novatos, pero aún así se echa en falta una profusión más profunda del tema que trata, como prácticas a resolver con solución incluida. Aún así no deja de ser una obra recomendada para los más noveles usuarios de Netscape Communicator.

1.950 Ptas. **190 Págs.**
Francisco Pascual
Ra-Ma
NIVEL "I"

★★

LENGUAJES

Microsoft Visual InterDev 6.0



Esta obra constituye una de las guías más completas sobre desarrollo Web dirigido por bases de datos. Proporciona al usuario una solución real y completa para el desarrollo y la creación de aplicaciones Web dinámicas. Además, este libro le muestra cómo utilizar dichas soluciones para obtener el mejor rendimiento y ventajas de esas aplicaciones, ya que le introduce y enseña todo el entorno de programación Microsoft Visual InterDev 6.0 y le guía en la creación de cualquier proyecto Web junto con la utilización de las bases de datos.
Un recurso indispensable si quiere conseguir toda la potencia de este entorno de desarrollo.

7.000 Ptas. **503 Págs.**
Microsoft Corporation
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "C"

★★★★

APLICACIONES

FrontPage 98



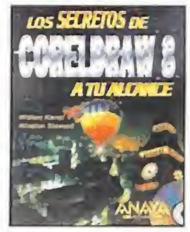
Crear páginas para Internet, con un diseño atractivo y una buena administración, ya no será una tarea complicada para todo usuario de FrontPage con esta obra de la Editorial Paraninfo. En ella, los lectores podrán aprender de una manera sencilla y eficaz a diseñar sus Webs de una manera organizada, todo ello a través del potente programa de Microsoft.
Una obra a tener en cuenta por todos los usuarios no iniciados.

3.200 Ptas. **243 Págs.**
R. Chamorro/M. González-Simancas/J.M. Contreras
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Los secretos de CorelDRAW 8



Esta referencia actualizada para CorelDRAW 8 ofrece cientos de trucos no documentados y las nuevas y mejoradas capacidades al experto en este programa: bitmap mejorados, 3D, sombras, efectos de distorsión para técnicas avanzadas en la publicación Web y más. Descubrir el nuevo enfoque para la publicación Web con las funcionalidades de Internet mejoradas de CorelDRAW y las técnicas de experto para explotar los nuevos y mejorados efectos de texto y gráficos de CorelDRAW, ya no será difícil gracias a este manual.
Incluye un CD-ROM con una gran selección de imágenes de CorelDRAW y utilidades.

5.995 Ptas. **744 Págs.**
José Domínguez Alconchel
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "C"

★★★

PROGRAMACIÓN

TPC/IP en UNIX



Este volumen está indicado tanto para estudiantes de ingenierías de Informática y Telecomunicaciones, como para programadores que requieran un método pragmático con el que aprender cómo están desarrolladas las aplicaciones que actualmente funcionan en el entorno Internet/intranet, a efectos de utilizar esos conocimientos para realizar nuevas aplicaciones.
Contiene abundante material de referencia acompañado de ejemplos prácticos para intentar hacer más llevadera la tarea del aprendizaje.

2.500 Ptas. **194 Págs.**
José Miguel Alonso
NIVEL "C"

★★★

EN PERFECTO ORDEN

A tenor del creciente mercado de consolas en todo el mundo y de la carencia de un accesorio específicamente diseñado para su ubicación sin que suponga un estorbo, **Logic 3** ha lanzado el **SpaceStation**.

Este producto va más allá de lo que supone una mesilla que sirva de soporte, ya que permite colocar una PlayStation con dos controladores de manera compacta, pudiendo en el momento del juego desplegar sus bandejas para acceder al lector de CD y a los mandos y quedando después de su uso en perfecta colocación. De este modo, se evitan los problemas de cables liados además de otras dificultades a la hora de guardar la consola, que en ocasiones pueden producir incluso averías. Su diseño atractivo y robusto está realizado en plástico ABS y proporciona a la consola de la ventilación necesaria, además de protegerla del polvo y otras suciedades. También sirve de perfecta base para una televisión –dispositivo necesario para el juego– con un tamaño de pantalla de 14". Con este producto se incluye un pack para almacenar CDs. Su precio rondará las 5.000 ptas.

Mas información en www.spectravideo.com.



TRACCIÓN EN LAS MANOS



Race Leader Force Feedback es un nuevo controlador para juegos de carreras que consta de volante multifunción y pedales incorporando la tecnología Force Feedback. Para ello, cuenta con un motor Johnson de 2,75 lbs en el eje del volante, un sistema asociado de ruedas dentadas de 75 dientes y cinta activada acciona el eje y, por transmisión, el mango del volante, creando 10 efectos diferentes y 20 funciones programables. Gracias a la combinación de estos efectos se puede simular la sensación táctil de conducir por diversos terrenos, como hielo, gravilla, barro, etc. Además, es capaz de reproducir con gran realismo situaciones como la de frenazos o acelerones violentos, derrapes, vuelcos o colisiones dependiendo de las características del juego con el que se esté usando, todo con una formidable precisión. En cuanto a su diseño, el volante posee de ventosas y de horquillas ajustables para que su fijación no plantee ningún problema en cualquier superficie. Aparte, su frontal, de aspecto metálico y refinado acabado, le dotan de una apariencia estética fuera de lo común. Este conjunto de volante más pedales de conducción es distribuido en España por UBI SOFT España.

Para más información: 93 589 89 95.

APTIVA A PRUEBA

IBM tiene a disposición del mercado doméstico su nueva gama Aptiva Serie E proyectada para ofrecer la última tecnología multimedia a precios asequibles. Los nuevos ordenadores Aptiva Serie E están especialmente ideados para el mercado familiar, sobre todo para las personas que acceden por primera vez un equipo personal que necesitan una máquina con prestaciones medias, pero capaz de actualizarse en el futuro, así como para aquellas que deseen reemplazar un antiguo ordenador accediendo a la capacidad que hoy en día ofrece la tecnología multimedia. Los modelos Aptiva ER5 pertenecientes a esta gama fueron probados en el pasado Campeonato Nacional de Simulación de Vuelo TOP GUN 98, que fue celebrado el pasado 5 de diciembre con óptimos resultados. Estos modelos incorporan un procesador Intel Pentium II a 350 Mhz, con 64 MB de memoria RAM, un disco duro de 6.4 GB, y un modem con capacidades de transmisión de voz a 56K, memoria de vídeo de 4 MB y la aceleradora de gráficos 3D ATI Rage Pro. También incluyen el teclado de acceso rápido RAK (Rapid Access Keyboard).



Más información en el teléfono: 900 100 400.


Originales imprescindibles para tu colección.
El 16 de enero con EL MUNDO.
La Colección de Videojuegos '99
La colección de videojuegos'99
EL MUNDO
dinamic MULTIMEDIA
PC-CDROM Windows™95 | 98

MULTIMEDIA Y POTENCIA

Centro MAIL incorpora a su gama de ordenadores Tecnowave el nuevo modelo Power 400. En su diseño se combina potencia con prestaciones multimedia, para dirigirse, tanto al mercado profesional como al doméstico. **Power 400** cuenta con una placa Seattle/Sevilla-BX en formato ATX fabricado por Intel con un chipset SE440BX. Su bus de datos trabaja a una velocidad de 66 MHz con los procesadores Pentium II a 233 y 333 MHz, o 100 MHz con Pentium II a 350 y 450 MHz. Esta placa, cumpliendo la normativa ATX 2.1, AGP 2.0, dispone de hasta 3 módulos DIMM a 66 ó 100 MHz, 3 Slots PCI, uno ISA más otro compartido y dos conectores USB. La caja que contiene la placa es del tipo Semitorre ATX ENLIGHT y se caracteriza por que no lleva ningún tornillo de forma que su montaje se puede realizar perfectamente de forma manual sin plantear problemas. El disco duro tiene una capacidad de almacenamiento de 4.3 GB, es Ultra DMA y puede transferir a una velocidad de hasta 33.3 MB/seg. Cuenta también con lector de CD-ROM a una velocidad de 32X y, además, el equipo viene provisto de 64 MB de memoria SDRAM, pero tiene la posibilidad de aumentarse hasta 512 MB.



En cuanto a su monitor de 15 pulgadas, proporciona una resolución de 1.024x768 a 60 Hz y su superficie es antirreflectante y antiestática, cumple todas las normativas de seguridad y puede configurarse totalmente gracias a su gran número de controles digitales. Se añade a esta configuración un completo equipo de teclado y accesorios multimedia totalmente compatibles con Windows 95 ó 98 y un amplio paquete de software cuya valoración está por encima de las 40.000 pts. El precio de Power 400 es de 234.900 Pts, IVA incluido. Además, para disfrutar de los mejores descuentos y ofertas, Centro MAIL ha creado una tarjeta para todos sus socios, totalmente gratuita.



Más información en www.centromail.com, o en el teléfono 902 17 18 19

ACCESO INSTANTÁNEO A 100 CDS

Sony Computers Peripherals Components Europe (CPCE) presenta un nuevo Juke-Box de CDs que hace posible disponer instantáneamente de 65 Gigabytes de información en formato CD, lo que se traduce en 100 CDs de capacidad. Con tan sólo pulsar un botón del ratón se tendrá un rápido acceso a una gran cantidad de información, por lo que resulta una magnífica solución para grupos de trabajo o pequeños negocios que han de trabajar con material compartido. Además, los 100 CD-ROMs se pueden catalogar, guardar de manera centralizada y ordenada y tenerlos disponibles para los usuarios de la red.

Para intensificar la productividad, el cargador de discos de la unidad asegura que un CD se pueda cargar y estar listo para su acceso en sólo 12 segundos. Por supuesto, el **CDL 1100** será capaz de leer casi cualquier formato de datos grabado en CD, es decir, ya sea audio, vídeo, fotos, etc., gracias a sus dos unidades lectoras de velocidad 12X que pueden facilitar entre 1,2 MB y 1,8 MB por segundo.



La unidad Juke-Box CDL 1100 trabaja con un conector SCSI-2 para asegurar una gran velocidad en transferencia de datos al servidor adjunto o a la estación de trabajo, y es totalmente Plug &Play, además de incorporar software para escritorios o grupos de trabajo y el SmartCD Neighborhood de "estantería electrónica" especialmente indicado para organizar CDs.

Es compatible con Windows 95 Windows NT 3.51/4.0 UNIX y Netware.

Más información en www.sony-cp.com


MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
CUANDO LA FICCIÓN SUPERA LA REALIDAD
Ajustes precisos para vivir las carreras a fondo.
Editor muy completo: coches, circuitos, escuderías, pilotos... ¡todo es personalizable!
Opción Multijugador hasta 8 jugadores, con opción de jugar a través del "Game Service" por internet.
Modo Retro inédito: pilota los monoplazas de los años 50.
Telemetría completa para poder ver en gráficos tus progresiones, etc...
¡Comportamiento ultrarrealista de los competidores!
g 1998 Editado por Ubi Soft Entertaiment. Todos los derechos reservados
WINDOWS CD-ROM PC
C Automobile Club Monaco
También disponible en
PRYCA
UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http:/ www.ubisoft.es
Ubi Soft

ROBUSTO E INDEPENDIENTE



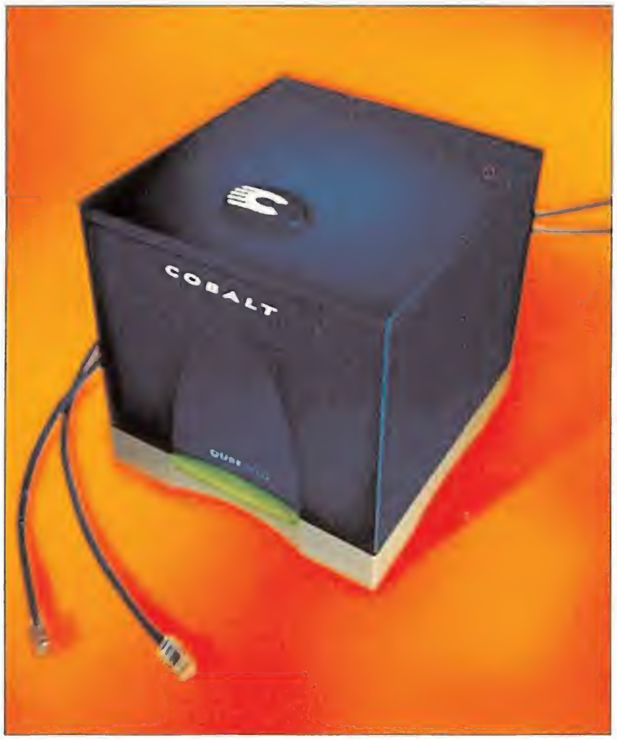
La compañía **Thrustmaster**, líder en el sector de los periféricos para ordenadores compatibles que simulan joysticks reales, ha lanzado la nueva versión de su exitoso joystick TOP GUN, ahora **TOP GUN Platinum**, que incorpora a su ya extensa lista de prestaciones un control que simula una palanca de gases o un acelerador, lo que le permite prescindir de otro mando adicional para tal función. Su diseño es ahora más robusto, además de guardar mayor similitud con una palanca de mando real de un avión de combate. Entre sus controles dispone de 4 botones programables de disparo un botón tipo HAT para vistas o funciones con el radar y software de configuración, y de un CD que incluye un driver de Windows 95/98 para una instalación fácil. El nuevo TOP GUN Platinum es también compatible con otros accesorios ThrustMaster como pedales de vuelo o la palanca de gases Attack. Su precio es de 7.990 pts IVA incluido, y es distribuido por Herederos de Nostromo, S.L.

Para poder obtener más información sobre este producto, llamar al teléfono: 91 304 39 78.

INTERCONEXIÓN ASEQUIBLE

La compañía **Conecta 97 S.L.**, representante de la multinacional **Cobalt Networks, Inc.**, ha lanzado el microservidor **Cobalt Quebe 2700WG** diseñado para que resulte una solución completa y asequible para Internet e Intranet así como desarrollo de aplicaciones en red totalmente gestionable desde un browser que integra un servidor de web, uno de e-mail y otro de ficheros multiplataforma. Así mismo, es capaz de trabajar con grupos de discusión privados –utilización selectiva–, indexar documentos o buscarlos o generar y editar páginas HTML entre otras. El microservidor Cobalt Qube 2700WG proporciona a los desarrolladores una vía simple para entregar aplicaciones en red a sus clientes. Además, se pueden generar aplicaciones y conectar el microservidor a la red del cliente, totalmente testado y listo para trabajar en pocos minutos. Cobalt Qube 2700WG contiene un potente hardware que utiliza arquitectura RISC en su microprocesador , así como sistema operativo Linux 2.0 y demás software especializado en redes que completa un extenso equipamiento. Con un año de garantía, el microservidor Cobalt Quebe 2700WG está disponible por 229.824 pts.

Más información en www.conecta-t.com, o en el teléfono: 93 446 50 28.



Flash

★ **Saitek R4 Racing Wheel** *es un producto que integra las últimas tecnologías aplicadas a periféricos de control con el* **Force Feedback** *y consta de un volante y pedales para juegos de carreras. Todos los controles han sido posicionados del modo más realista posible contemplando también de cerca la comodidad y la ergonomía. Dispone de una fijación a la mesa exclusiva mediante pinzamiento así como multitud de controles digitales.*

★ *La nueva unidad* **Zip de 100 MHz de Iomega** *ha sido lanzada recientemente incorporando el interfaz USB.* **Zip USB** *es la única solución de almacenamiento SupperFloppy de alta capacidad compatibles con ordenadores que dispongan de puerto USB con Windows 98 instalado y con ordenadores iMac. El precio estimado para la nueva unidad Zip USB es de* **24.900 pts y los discos de 1.490 pts***, más IVA.*

★**Al poco tiempo de comercializar su modelos Evolution** *y tras el éxito obtenido, El System lanza el nuevo* **Evolution II,** *dirigido al sector del ocio y el entretenimiento. En nuevo modelo cuenta con un procesador que aumenta su velocidad significativamente con respecto al anterior, un Pentium II a 450 MHz sobre una placa con chipset Intel BX/USB/APG. El Evolution II tiene una memoria SDRAM de 64 MB a 100 MHz y un disco duro de 4.3 GB Ultra DMA. Así mismo cuenta con la tarjeta de vídeo con aceleración gráfica 3D Blaster Banshee PCI y la de sonido SoundBlaster 256 Live Value, ambas de Creative Labs. Incorpora además un* **amplio equipamiento multimedia** *y un completo paquete de software.*

★**The Power of 2** *es la nueva apuesta de Guillemot, un pack pensado especialmente para los fanáticos de los juegos 3D para PC, y consta de* **dos tarjetas de aceleración Maxi Gamer 3D2 PCI de 8 MB***. Esta tarjeta que hace apenas unos meses se comercializaba individualmente, posee el popular chipset de 3Dfx Interactive Voodoo 2. Por sí sola esta tarjeta era capaz de ofrecer un rendimiento en aceleración gráfica sorprendente, que ahora se verá potenciado hasta en un 30 % alcanzando una resolución de 1024x768 píxeles. El precio de este pack es de* **37.990 pts***, lo que supone una muy importante oferta en hardware de aceleración 3D.*



Microsoft Combat Flight Simulator
Aviones de la II Guerra Mundial con el realismo de Flight Simulator
DUELO EN LAS ALTURAS
*Precio de venta estimado. I.V.A. incluido.
Microsoft
Combat Flight Simulator
WWII Europe Series
Sólo Microsoft Combat Flight Simulator combina el extremo realismo de "Flight Simulator" con la emoción del combate aéreo. Imágenes realistas, modo de juego de combate fácil y aerodinámicas avanzadas. Diseñado con la colaboración de auténticos ases de la II Guerra Mundial, Combat Flight Simulator te permite aprender las características de ocho cazas de combate históricos: Hawker Hurricane MK I, Focke-Wulf Fw 190 A8, Supermarine Spitfire Mark IX, Republic P-47D Thunderbolt, Supermarine Spitfire Mark I, Messerschmitt Bf 109E, Messerschmitt Bf 109G y North American P-51D Mustang. Sobre paisajes realistas –Berlín, Londres y París– o participando en la Batalla de Inglaterra o la Batalla sobre Europa, pilotarás docenas de misiones planteadas con precisión histórica, incluyendo duelos aire-aire con cazas enemigos y bombardeos aire-tierra. ¡Y podrás importar de Internet miles de aviones y tus paisajes preferidos de Microsoft Flight Simulator!
ZONE
SideWinder
7.990 Ptas.*
¿Hasta dónde quieres llegar hoy?
Microsoft
Si deseas más información, llama al teléfono de Atención al Cliente: 902 197 198
ó visita nuestra web www.eu.microsoft.com/games/combatfs/
www.eu.microsoft.com/spain

INTERACTIVE magic

Hacía tiempo que la compañía fundada por "Wild Bill" Stealy no se dejaba notar con fuerza. Pero el silencio que había mantenido Interactive Magic era debido a la preparación de un buen puñado de sorpresas para los próximos meses. Estrategia y acción definen ahora las pautas de los desarrollos de la compañía que, poco a poco, va diversificando más y más su oferta, desde los primeros simuladores con que se iniciaron en el mundo del software. Aunque es extraño, sin duda, que ningún juego perteneciente a este género se encuentre entre la próxima hornada de productos con que la compañía planea sorprendernos pero, viendo lo que se nos viene encima, tampoco es demasiado preocupante.

LA NUEVA OLA

Aunque ya en la última edición del pasado ECTS Micromanía pudo tener un ligero contacto con algunos de los nuevos proyectos que la compañía tiene entre manos, fue hace pocas semanas, aprovechando la visita a nuestro país de dos representantes de Interactive Magic, cuando pudimos contemplar con detenimiento alguno de los títulos que aparecerán de aquí a pocos meses.

Aunque la compañía parece haber mudado –en apariencia– su espíritu fiel al desarrollo de simuladores por el género de la estrategia, Interactive Magic aún tiene guardadas más sorpresas para la segunda mitad del año. Pero no adelantemos acontecimientos y ciñámonos a lo que pudimos ver en nuestra redacción, hace sólo unos días.

La estrategia en tiempo real es ahora el género de moda, e Interactive Magic no ha escapado a esa corriente. Tres títulos, «Shadow Company», «Seven Kingdoms II» y «Flashpoint» –éste una combinación de acción, simulación y estrategia– se pueden enmarcar en este género. Además, todos ellos difieren entre sí notablemente, en concepto y diseño, lo que aumenta la variedad de la oferta. Pero a estos tres se vendrá a unir un explosivo juego de acción, «Mortyr: Schloss», que al primer vistazo traerá a los más nostálgicos recuerdos de días pegados a la pantalla, hace ya unos años. Aunque «Mortyr», en principio, parece que no tiene nada que ver, muchos añorarán sus tiempos de acción con «Wolfenstein 3D», pues es como si el juego de id se hubiera adaptado a la época actual, y un salto en el tiempo nos lo hubiera traído nuevecito y reluciente al presente año. Por temática, ambientación y, sobre todo, diversión y lo que en su momento representó «Wolfenstein 3D» en tecnología, y lo que ofrece «Mortyr», no será difícil descubrir más de un punto de coincidencia. Esto es todo lo que Interactive Magic está preparando.

SEVEN Kingdoms II

Aunque la primera parte de este nuevo desarrollo de Interactive Magic poseía una calidad notable, no tuvo una especial resonancia en nuestro mercado, como para hacer temblar a títulos todopoderosos, de sobra conocidos. Sin embargo, desde hace semanas, la crítica internacional se viene deshaciendo en elogios hacia «Seven Kingdoms II». ¿Ha llegado la hora de la revancha para Interactive Magic?





No sólo en escenarios, sino en unidades y todo tipo de personajes, se está invirtiendo un gran esfuerzo en el área de diseño.



La ambientación que se está consiguiendo en los distintos escenarios es magnífica.



Mucho mayor detalle y realismo, son sólo los rasgos más evidentes de este nuevo juego.



Numerosos efectos visuales en tiempo real, se incluirán en los momentos de combate.

En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA





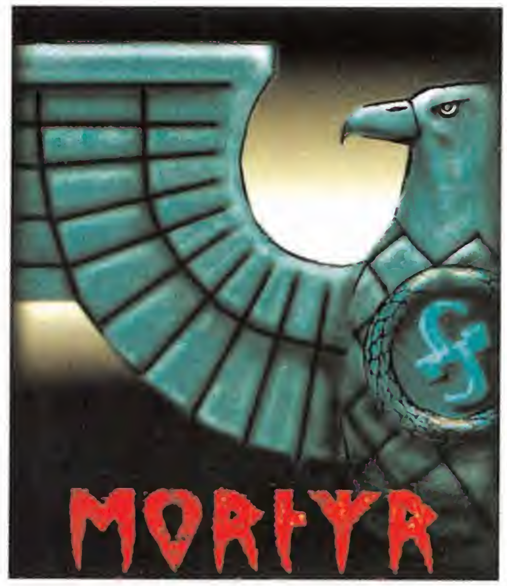
El mimo con que se diseñan los distintos tipos de unidades y construcciones, proporcionará al juego una gran calidad gráfica y realismo.

Contando con el mismo equipo creador de «Seven Kingdoms» y «Seven Kingdoms: Ancient Adversaries», Trevor Chan y Enlight Software, que también cuentan en su curriculum, entre otros, con «Capitalism» y «Capistalism Plus», Interactive Magic apuesta fuerte por esta continuación, que tiene visos de renovación profunda en el propio concepto del título original, así como una nueva tecnología y ambiciones mucho mayores, en general.
Ahora no se trata tan sólo de estrategia, aunque sea el componente principal. «Seven Kingdoms II» trata de unir en un conjunto coherente el género mencionado, más toques acusados de rol. Los jugadores se enfrentarán a retos en los que tendrán que construir, defender y hacer evolucionar imperios en medio de hostiles ambientes plagados de dioses furibundos, magia, misticismo y criaturas fantásticas.
Una de las características más atractivas del nuevo proyecto de la compañía es la posibilidad de adoptar el rol de los Frythans, la raza monstruosa conocida del primer título, o de entrar en acción en el papel de héroes, dotados de unos peculiares y particulares poderes.
Sin embargo, uno de los aspectos más llamativos de «Seven Kingdoms II» es que incluirá un generador aleatorio de campañas. Esto vendría a implicar una casi nula posibilidad de repetir una partida igual a otra, lo que ampliaría la vida del producto de manera inimaginable. Por supuesto, el juego tendrá novedades y añadidos a los conceptos ya conocidos. Nuevas culturas disponibles, nuevas unidades de combate, habilidades innovadoras y/o potenciadas respecto al primer título –como el espionaje–, etc.
Para dar un ejemplo de la expectación que el juego está despertando, repasemos algunas frases escuchadas y leídas fuera de nuestras fronteras: "Lo único que se puede acercar a «Seven Kingdoms II» es «Age of Empires» y, sinceramente, no hay comparación posible". "«Seven Kingdoms II» triunfa allí donde «Age of Empires» fracasaba". O, "el juego de estrategia más importante desde «Civilization 2»".
Hombre, un poco exagerado es, más aún si el título no se ha podido ver en una versión final. Pero, al menos, parece que promete, ¿no?



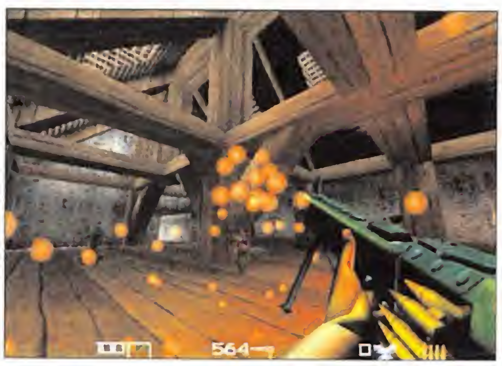
MORTYR: Schloss

En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ACCIÓN



Desde que «Mortyr: Schloss» se presentara oficialmente en el Reino Unido, la mayoría de la prensa especializada parece haberse puesto de acuerdo para definir este título con una frase lapidaria: «Quake» se une a «Wolfenstein 3D». Porque acción, y no otra cosa, es lo que ofrece «Mortyr», como los títulos de id Software. Y una fabulosa ambientación para una misión suicida contra el ejército del Tercer Reich es su punto de partida. Pero si por algo hubiera que destacar a «Mortyr», sería por un engine 3D, sencillamente, excelente.







Ningún efecto de luz está precalculado en el juego. Todos los FX visuales se generan en tiempo real, con unos resultados excelentes.

Aunque el juego está siendo desarrollado por un equipo externo –Mirage y Corwin Software Studios–, hay que reconocer el ojo de Interactive Magic para la calidad. Y para la oportunidad. Ahora que todo –salvo geniales excepciones– son clones de «Quake», he aquí que los chicos de «Mortyr» han mirado atrás y se han preguntado por qué no adaptar –con salvedades– la idea de «Wolfenstein 3D» a la actualidad. Dicho y hecho. Y no sólo es que «Mortyr: Schloss», se parezca en ambientación e idea original. Es que, además, es el primer episodio de una serie, a imagen y semejanza de los títulos de id Software.

Bien, pero existen, por supuesto, numerosas y notorias diferencias. Por ejemplo, en el guión –que lo hay, y tiene bastante importancia–.

Mortyr es el nombre del personaje protagonista. Un mercenario del futuro que, por diversas razones, y obligado por sus antiguos jefes militares, se ve abocado a un viaje en el tiempo para intentar detener unos contactos confirmados entre altos mandos militares del Tercer Reich y una misteriosa mafia del futuro. El año es 1.944, el escenario un castillo alemán. Aquí tendrán suceso los primeros quince niveles del juego –en total ofrecerá treinta– y, una vez concluidos, comenzará una desenfrenada carrera de viajes en el tiempo, en los que Mortyr tendrá que vérselas con enemigos de todas las épocas, cuyo objetivo es acabar con nuestro protagonista y dar la vuelta a la Historia, convirtiendo a los nazis en vencedores de la Segunda Guerra Mundial, gracias a un arma del futuro transportada a la primera mitad del siglo XX en un secreto absoluto.

TODO POR LA TECNOLOGÍA

Pero si bien «Mortyr: Schloss» destacará por su "originalidad", ambientación y trepidante acción, hay que quitarse el sombrero ante lo que se está haciendo en el plano de la tecnología.

Puede que el engine de «Mortyr» no vaya a renderizar superficies curvas, como el de «Quake III: Arena», pero ofrece, simple y llanamente, las características del mundo real. No sólo en perspectiva

















Una sorprendente ambientación y magníficos efectos visuales, son sólo dos de los aspectos más sobresalientes en «Mortyr: Schloss».

La interacción con el entorno alcanzará cotas escalofriantes. Cualquier objeto y/o escenario será susceptible de ser destruido.



Toda la potencia del engine 3D que usa el título está puesta al servicio de la acción y la jugabilidad. Desde las múltiples armas que se encontrarán a nuestra disposición, hasta los diferentes vehículos colocados en los escenarios, que estarán ahí como algo más que un mero adorno. El detalle en el diseño, además, es tan elevado como aquí se puede apreciar, para otorgar el mayor grado de realismo posible.



de visualización –imitando el foco del ojo humano (17 mm)–, sino en luces, sombras, detalles, transparencias, superficies reflectantes... Se está intentando llegar a un nivel de perfección óptica exquisito. Las ventanas proyectan luces y sombras sobre los suelos, desde focos de luz exteriores, modificando en tiempo real la variación de estos sobre el efecto en interiores, reflejos perfectos en espejos, lluvia y variaciones de la luz sobre ésta, copos de nieve cayendo, suelos mojados semirreflectantes –y escurridizos–, soldados ocultándose del frío, iluminadas sus caras por el débil resplandor de un cigarrillo... Todo, para hacer sentir que estamos ahí.

Y, para potenciar la ambientación, «Mortyr: Schloss» usará tecnología audio RSX 3D (Intel) creando verdaderos efectos de sonido tridimensional –muy importante en todos los efectos atmosféricos en exteriores–.

La palabra para definir a «Mortyr: Schloss», pese a todo, es "acción". Las posibilidades que ofrecerá son increíbles, y no penséis que todo será disparar y matar. Al contrario que en otros juegos –la gran mayoría, por no decir todos– SIEMPRE habrá alguien patrullando. No se producirán situaciones como la de ir por una zona, eliminar a los soldados que aparezcan y, tras explorar otra localización, volver con la seguridad de que ya no encontraremos a nadie. Cuando menos lo esperemos, y en un territorio "barrido", aparecerán nuevos enemigos.

Se trata de hacer sudar, sufrir y de angustiar al jugador. Según Sus creadores, esto no será un juego. Será la guerra. Vive o muere. Muere.

SHADOW Company

En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA



Aunque Interactive Magic pretende pasar por alto cualquier tipo de comparación, la referencia inmediata que acude a nuestra mente al contemplar las primeras escenas de «Shadow Company» es, aunque parezca mentira, «Commandos». La nueva producción de Interactive Magic parece tener una clara inspiración en el título de Pyro, pero ni el tiempo que lleva en desarrollo, ni la tecnología que utiliza «Shadow Company» nos debería hacer pensar esto.



Cada uno de los miembros que forman el equipo de Granite posee unas habilidades específicas, que le convertirá en más o menos idóneo para según qué misiones.



El enorme detalle de los escenarios tiene mucho mérito, dado que el engine se basa en polígonos.



Si todo lo que promete Interactive Magic es cierto, «Shadow Company» podría llegar a superar al mismísimo «Commandos»



La acción nos traslada a un pequeño país de África, en el que el gobierno contrata a un grupo de mercenarios para acabar con una molestas guerrillas rebeldes que han conseguido hacerse con el control de ciertas áreas, donde se encuentran importantes instalaciones petrolíferas.
Granite, el equipo contratado por el gobierno, se encuentra de repente, en lo que se suponía iba a ser una operación rápida y limpia, una terrible oposición en la que los rebeldes están capitaneados por las fuerzas de élite de Tetsu Yama, organización paramilitar, y toda una leyenda en su mundo. Temidos, respetados, poderosamente armados y terriblemente profesionales, los miembros de Tetsu Yama diezman las fuerzas de Granite, dejando sólo unos pocos supervivientes. Cuando el comandante del equipo reclama ayuda para evacuar el territorio, una voz surge del intercomunicador: "Su situación no está autorizada legalmente. Todo conocimiento de sus actividades será negado por el gobierno. Su unidad ha sido desmantelada. Base a comando. Fin de la comunicación".
Traicionados y atrapados en medio de África, los supervivientes se organizan y afrontan la situación para escapar por sus medios. «Shadow Company» ha nacido.

EL REFERENTE

La pregunta es evidente, ¿por qué «Shadow Company» ha de recordar a «Commandos» si, aparentemente, sus puntos de coincidencia, al menos en lo visual, son nulos?
No tanto, esa es la verdad. «Shadow Compañy» está siendo desarrollado en base a un engine 3D poligonal que permite unas resoluciones de pantalla apabullantes, y un detalle en la representación de objetos realmente asombroso. Aunque «Commandos» basa su potencial visual en gráficos prerenderizados, combinados con FX como sistemas de partículas, transparencias, luces, etc., tanto la idea original, el género, el detalle y la planificación de misiones, hacen que ambos juegos entren en el terreno de las comparaciones.
«Shadow Company» es un juego en tiempo real. No sólo en acción, sino en representación gráfica. El entorno poligonal 3D permite una libertad total de posicionado en pantalla, gracias a la opción de rotar y mover la cámara al lugar deseado. Además, efectos de zoom contribuyen a potenciar la libertad con que el jugador se maneja.

MISIONES SUICIDAS

El juego pondrá a nuestra disposición un número más que elevado de mercanarios, cada uno dotado de unas habilidades muy concretas, y repartidas en porcentajes en diversas áreas –explosivos,





Los distintos miembros del equipo deben ser capaces de coordinar sus movimientos.







Si el nivel de detalle de las unidades en el juego alcanza un gran nivel, los vehículos merecen una atención especial, al aplicarse sobre los mismos una física enormemente realista en sus acciones.

electrónica, combate cuerpo a cuerpo, puntería, agilidad, destreza, sigilo...–. Evidentemente, esto implica que cada misión tendrá que ser llevada a cabo por el sujeto más adecuado para cada objetivo. Y no sólo eso. Las acciones individuales y las estrategias de grupo han de ser definidas sobre la marcha y, por supuesto, no existe un método único de conseguir el éxito. Con un máximo de cuatro soldados, y un mínimo de uno, enormes mapas están a disposición de la decisión del jugador de hacer lo que quiera. No existen limitaciones en las posibilidades, al menos aparentemente. Ni siquiera en la movilidad por cualquier terreno, pues diversos vehículos estarán a disposición del jugador para eliminar al enemigo de la forma más expeditiva. Estos vehículos se manejarán en un modo arcade, pero se ha recreado fielmente su física y dinámica.

Queda por ver cómo se resolverá el diseño de juego en red –aún no se ha acabado de definir– y la curva de aprendizaje y dificultad. Posiblemente, las primeras misiones se establezcan a modo de tutoriales, pero aún no es seguro. Eso sí, si todo lo que promete «Shadow Company» es cierto, podríamos encontrarnos con un título que vaya mucho más allá de «Commandos». Aunque eso, desde luego, no es nada fácil.

FLASHPOINT

El experimento de combinar acción y estrategia no es la primera vez que se lleva a cabo, pero ningún título antes había ofrecido lo que «Flashpoint» intenta poner en nuestras manos. Ni más ni menos que la total responsabilidad de una guerra –o de una sucesión de batallas y misiones, para ser más exactos–, en las que un solo hombre cubra multitud de objetivos, pilote varios tipos de vehículos, por tierra, mar y aire, y se alce con la victoria final, en una hipotética 3ª Guerra Mundial, acaecida en los años 70.



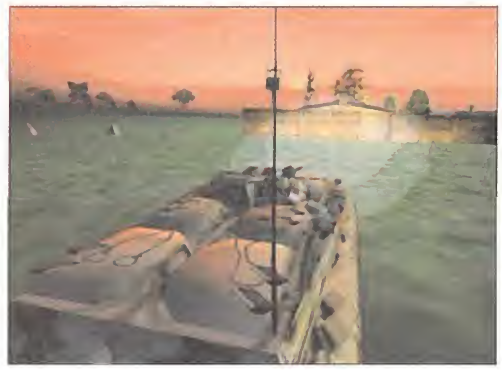
La gran variedad de acciones a llevar a cabo en el juego incluirá misiones de espionaje y/o exploración, entre las más sencillas.



La acción a bordo de los vehículos se podrá llevar a efecto desde distintas perspectivas.



Ciclos de día y noche, así como condiciones atmosféricas adversas, estarán presentes.



El manejo de los vehículos está orientado al modo arcade; la estrategia es más importante.



Un único soldado será el encargado de alzarse con la victoria en la Tercera Guerra Mundial.



Una gran ambientación es también uno de los puntos fuertes en «Flashpoint».

En preparación: **PC CD (WIN 95/98) ACCIÓN/ESTRATEGIA**

A mediados de los 70, la 3ª Guerra Mundial ha pasado sus peores fases. Ambos bloques –Este y Oeste– están casi exhaustos y han agotado sus arsenales nucleares de destrucción masiva. Como uno de los pocos soldados "de a pie" supervivientes, somos los encargados de librar las últimas batallas, sirviendo en un territorio localizado en un conjunto de islas del Atlántico. Nuestra misión será proveer de suministros a nuestras fuerzas, escoltar convoyes, explorar terrenos desconocidos y, por último, sitiar al enemigo y acabar con él.

En principio, no contamos más que con un equipo básico de supervivencia y un rifle de asalto, pero a nuestra disposición se pondrán todo tipo de vehículos y potencial militar. Pero, eso sí, siempre estaremos, en la práctica, solos, únicamente comunicados por radio con nuestros hombres y superiores. El éxito en las primeras, y más sencillas misiones, nos hará asumir mayores responsabilidades y tareas más delicadas y complejas. Misiones en las que la estrategia, poco a poco, se dejará sentir. Ya no se tratará sólo de combatir, o aprovisionar de materiales a nuestros hombres.

Habrá que gestionar, buscar, explorar... Y, para mayor dificultad, nos las tendremos que ver, en más de una ocasión, con guerrillas organizadas por los habitantes de las islas.

La estructura de «Flashpoint» se organiza en torno a seis campañas diferentes, en las que el juego intentará poner a prueba toda nuestra habilidad como soldados, estrategas y pilotos. Por suerte, el aspecto de simulación es mínimo, y el manejo de vehículos se reduce a un carácter casi arcade, pero la complejidad del conjunto es notoria.

Técnicamente, «Flashpoint» llegará a un nivel bastante notable, al estar construido con un engine 3D realmente poderoso, en el que casi todo tendrá algún tipo de efecto sobre la acción desplegada en el juego. No hablamos ya de potencia visual, sino de efectos atmosféricos, secuencias día-noche, generación de escenarios exteriores bastante extensos y detallados, etc.

Si alguien buscaba originalidad, «Flashpoint» tiene para dar y tomar.


STARCRAFT™
EL MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
¡¡¡ ATENCIÓN !!!
AHORA
HABLAN EN
CASTELLANO
TEXTOS, MANUAL Y VOCES
TOTALMENTE TRADUCIDOS AL
CASTELLANO.
NUNCA TE ENTENDISTE MEJOR
CON RAZAS EXTRATERRESTRES
MAS DE 1.000.000
DE PROGRAMAS VENDIDOS
PREMIO AL MEJOR JUEGO EN PC DEL AÑO
-ECTS 98-
BLIZZARD ENTERTAINMENT
POR LOS CREADORES DE
WARCRAFT II & DIABLO
COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
http://www.infornet.es/sierra

Votación los Mejores del 98

¡MICROMANÍA te necesita! Buscamos los mejores

• **Necesitamos conocer tu opinión, tus gustos, tus preferencias y**, sobre todo, tu opción para escoger a los mejores de los mejores, entre todos los productos del mercado nacional de videojuegos, en el año 1.998.

• **Micromanía organiza una votación a nivel nacional,** para seleccionar, y premiar, a los mejores títulos y productos del año en diferentes categorías. Pero estos premios sólo los puedes conceder TÚ, el lector de Micromanía.

• **Sin trampa ni cartón**, sin preferencias ni favoritismos. Micromanía quiere saber qué ha sido para ti lo mejor de lo mejor, entre una preselección realizada entre los más destacados de 1.998.

• **Lee la lista de nominaciones, escoge a tus candidatos,** rellena el cupón y envíalo a la dirección de la revista –o participa a través de la página Web de Micromanía On Line–, como se detalla en las bases.

• **El próximo mes de Marzo** organizaremos una gran fiesta para los profesionales del sector –distribuidores, editores, programadores... los que parten el bacalao, vaya– en la que se hará entrega de los premios concedidos por los lectores de Micromanía, la revista más importante del sector de juegos para PC, en España.

• **Además, al participar en la votación**, entrarás directamente en el **sorteo de 10 estupendos modem Zoom Fax Modem 33.600.**



Participa, danos tu opinión y gana, con Micromanía.

NOMINACIONES

MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ROL

- ☐ MASK OF ETERNITY
- ☐ GRIM FANDANGO
- ☐ HEXPLORE
- ☐ FINAL FANTASY VII
- ☐ THE CURSE OF MONKEY ISLAND
- ☐ BLADE RUNNER
- ☐ LANDS OF LORE II
- ☐ THE LEGEND OF ZELDA *OCARINA OF TIME*
- ☐ RESIDENT EVIL 2
- ☐ HOLLYWOOD MONSTERS

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN

- ☐ HALF LIFE
- ☐ HERETIC II
- ☐ SIN
- ☐ UNREAL
- ☐ FORSAKEN
- ☐ JEDI KNIGHT
- ☐ QUAKE II

MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA

- ☐ RAILROAD TYCOON II
- ☐ POPULOUS. *EL PRINCIPIO*
- ☐ PC FÚTBOL 7
- ☐ RAINBOW SIX
- ☐ ANNO 1602
- ☐ WARGASM
- ☐ DUNE 2000
- ☐ COMMANDOS. *BEHIND ENEMY LINES*
- ☐ STARCRAFT
- ☐ AGE OF EMPIRES

MEJOR SIMULADOR

- ☐ FIFA 99
- ☐ NBA LIVE 99
- ☐ MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
- ☐ COLIN MCRAE RALLY
- ☐ GRAND PRIX LEGENDS
- ☐ F 15
- ☐ M1 TANK PLATOON 2
- ☐ LONGBOW 2
- ☐ FLIGHT UNLIMITED II
- ☐ F22 ADF

MEJOR HARDWARE

- ☐ 3DFX VOODOO BANSHEE
- ☐ RIVA TNT 128

MEJOR ARCADE

- ☐ NEED FOR SPEED III.
- ☐ HOT PURSUIT
- ☐ TEKKEN 3
- ☐ CARMAGEDDON II.
- ☐ CARPOCALYPSE NOW!
- ☐ HEART OF DARKNESS
- ☐ INCOMING
- ☐ REDLINE RACER
- ☐ FIGHTING FORCE
- ☐ WORMS 2
- ☐ GRAN TURISMO
- ☐ STARCRAFT
- ☐ FIFA 99
- ☐ MONACO GRAND PRIX
- ☐ RACING SIMULATION 2

MEJOR JUEGO PC DEL AÑO

- ☐ GRIM FANDANGO
- ☐ THE CURSE OF MONKEY ISLAND
- ☐ HALF LIFE
- ☐ UNREAL
- ☐ POPULOUS. *EL PRINCIPIO*
- ☐ PC FÚTBOL 7
- ☐ COMMANDOS. *BEHIND ENEMY LINES*

MEJOR JUEGO CONSOLA DEL AÑO

- ☐ FIFA 99
- ☐ TEKKEN 3
- ☐ GRAN TURISMO
- ☐ THE LEGEND OF ZELDA. *OCARINA OF TIME*
- ☐ RESIDENT EVIL 2

MEJOR EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

- ☐ D.I.D. (WARGASM/F22 ADF)
- ☐ PYRO STUDIOS (COMMANDOS)
- ☐ EPIC MEGAGAMES (UNREAL)
- ☐ VALVE (HALF LIFE)
- ☐ NINTENDO (LEGEND OF ZELDA. OCARINA OF TIME)
- ☐ BLIZZARD (STARCRAFT)
- ☐ LUCASARTS (GRIM FANDANGO/ THE CURSE OF MONKEY ISLAND)
- ☐ BULLFROG (POPULOUS. EL PRINCIPIO)
- ☐ STAINLESS SOFTWARE (CARMAGEDDON 2. CARPOCALYPSE NOW!)
- ☐ TEAM 17 (WORMS 2)

MEJOR COMPAÑÍA

- ☐ SONY
- ☐ NINTENDO
- ☐ ELECTRONIC ARTS
- ☐ WESTWOOD STUDIOS
- ☐ CAPCOM
- ☐ LUCASARTS
- ☐ SIERRA
- ☐ UBI SOFT
- ☐ DINAMIC MULTIMEDIA
- ☐ EIDOS

EL PEOR JUEGO DE 1998

VOTACIÓN LIBRE ....

DATOS PERSONALES

- Nombre ....
- Apellidos ....
- Dirección ....
- Localidad .... C.P. ....
- Provincia ....
- Teléfono ....

Bases

Podrán participar en esta votación todos los lectores de Micromania que :

a) Recorten y envíen esta página de participación, completada (no valen fotocopias) a:
Hobby Press, S.A. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.

b) O efectúen la votación en la siguiente dirección de Internet http://www.hobbypress.es/MICROMANIA/premios98

Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 23 de diciembre de 1.998 y el 29 de enero de 1.999.

El escrutinio de los votos se realizará a lo largo del mes de enero y los resultados se publicarán en el número correspondiente a Abril de 1.999, de Micromania.

Entre todas las cartas y e-mail recibidos se seleccionarán 15 al azar, y sus remitentes serán premiados con un modem Zoom Fax Modem 33.600. El premio no será canjeable por dinero.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador de la votación: Hobby Press, S.A.

PC Fútbol
EL largo camino hacia el éxito



Si Dinamic fue una compañía mítica hace años, cuando los 8 bit dominaban la informática doméstica, gracias a títulos como «Camelot Warriors», «Army Moves», «Abu Simbel Profanation», etc., hoy vuelve por sus fueros gracias al desarrollo de un producto, «PC Fútbol», que tras la friolera de siete años ya, acumula temporada tras temporada una legión inmensa de seguidores. Ante la inminente llegada de la versión 7 del programa, Micromanía ha preparado un pequeño resumen histórico que nos presenta el origen y la evolución de un nuevo clásico del soft español.

En efecto, son ya siete años, con el presente, que Dinamic Multimedia arrasa en el mercado nacional con su «PC Fútbol». Desde 1.992, con el lanzamiento de un título que aún no tenía el nombre hoy conocido, y que se distribuyó en quioscos bajo el sello de Jackson, una editora de fascículos y coleccionables, hasta 1.999 ha llovido mucho. La Liga Española ha cambiado considerablemente, la expectación que levanta ha aumentado de igual manera, y un producto como «PC Fútbol» siempre ha estado ahí como referencia inevitable en el mundo multimedia.

Cuando nos propusimos realizar este pequeño resumen histórico, y comenzamos a recopilar la información, y sobre todo, las imágenes de las versiones precedentes de «PC Fútbol», no sabíamos si reír a carcajadas, viendo lo que era entonces y comparándolo con lo que es hoy –parece mentira que se haya evolucionado tanto en poco más de un lustro–, o dejar caer una pequeña lagrimita en plan nostálgico. En cualquier caso, y dado que «PC Fútbol» bate records –el diseño, el tema, la calidad y el precio son cosas que no se pueden discutir– de ventas en nuestro país como programa de ordenador, año tras año, está claro que siempre hay nuevos usuarios que no han conocido ninguna de las anteriores versiones. Por eso, leed, mirad y recordad, o descubrid, lo que «PC Fútbol» ha sido, y lo que será.

La evoluci

PRIMER CICLO

(de «PC Fútbol» a «PC Fútbol 4.0»)



«PC Fútbol 4.0»



Simulador de fútbol profesional



Simulador de fútbol profesional

Temporada 92/93 SIMULADOR DE FÚTBOL PROFESIONAL

Cuando «PC Fútbol» no era «PC Fútbol», Dinamic atravesaba una transición, dejando atrás su pasado de los 8 y 16 bit, para abordar, con un proyecto innovador y arriesgado, una carrera que les devolvió a la cumbre.
El «Simulador de Fútbol Profesional» fue el punto de partida. Era el primer producto que partía de la realidad para crear un simulador, uniendo datos de jugadores y equipos, con un juego de fútbol. Desgraciadamente, y aunque la "prehistoria" de «PC Fútbol» no llega a la época de Gento y Zamora, la estupenda base de datos contrastaba con un desfasado juego; una adaptación de uno de los éxitos de Dinamic, «Michel Fútbol Master», que no pegaba en el conjunto ni con cola.-

REQUISITOS: CPU 8086 ó superior, 640 kbytes RAM

Temporada 93/94 NACE «PC FÚTBOL»

La nueva versión del juego lanzado el año anterior cambia de nombre y adopta el conocido hoy por todos. Como principales novedades incorporaba un sistema de "manager", un nuevo simulador con 11 jugadores por equipo –afortunadamente, el nuevo simulador no tenía nada que ver con el anterior, ofreciendo una perspectiva cenital y todo un lujo de paleta en 16 colores– y el seguimiento de toda la temporada real de la Liga española, con posibilidad de actualizaciones en datos e imágenes vía disquette o modem. En esta versión, además, llegó el que desde entonces se puede considerar el símbolo del producto, con la incorporación de Michael Robinson como analista deportivo.

REQUISITOS: CPU 286, 640 Kbytes RAM

Temporada 94/95 «PC FÚTBOL 3.0» AMPLIACIÓN

Se introducen en el programa los datos de la 2ª División, incorporando posteriormente en el disco de actualización los ascensos y descensos. También se introdujeron nuevos factores, como las lesiones y las tarjetas, así como el concepto de ligas consecutivas. El simulador pasó a incorporar grandes mejoras, ofreciendo una vista isométrica –aunque las 2D seguían imponiendo su ley–.
La base de datos crece y se convierte en semiprofesional que, por primera vez, incluye la historia de la liga española. «PC Fútbol 3.0» marcó un hito también desde el punto de vista de marketing, al convertirse en el primer producto multimedia que se anunció en TV.
El prestigio de Dinamic comenzaba a subir como la espuma, y a resultas de ello, el juego comenzó a ser adaptado a las ligas de otros países. Los primeros fueron Argentina, donde se llamó «PC Fútbol Apertura 94», e Italia, con el nombre de «PC Calcio 3.0».

REQUISITOS: CPU 286, 2 MB RAM

Temporada 95/96 «PC FÚTBOL 4.0» ESTO SE PONE SERIO

El nacimiento de la liga "ProManager" da un nuevo rumbo al concepto de «PC Fútbol», como se conocía hasta ese momento. Por fin se puede ascender como entrenador, o gestionar un equipo de 2ª y llevarlo a lo más alto. Para ello se podía, incluso, ampliar el propio estadio.
Otra gran novedad fue la inclusión de más competiciones oficiales, entre las que cabe destacar las europeas o la Copa del Rey.
Aparece "infoFútbol", un sistema de información relativa a la liga, en un proceso de constante actualización –casi en tiempo real– que se convierte en una auténtica agencia de noticias exclusiva del fútbol español.
Este año, además, por primera vez la Liga de Fútbol Profesional (LFP) licencia un producto informático como "Producto Oficial".



REQUISITOS: CPU 486, 4 MB RAM

ón de PC Fútbol

SEGUNDO CICLO
(de «PC Fútbol 5.0» a «PC Fútbol 7»)

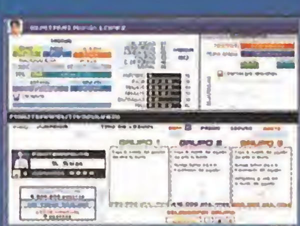
Temporada 96/97
«PC FÚTBOL 5.0»
EL GRAN SALTO

La nueva versión se desarrolló para Win95, aunque se mantenía una versión DOS. Los gráficos pasan de 16 a 256 colores. El simulador utiliza un engine 3D, con sprites 2D para los jugadores –un sistema muy parecido al que usó «FIFA 96»–, distintas cámaras y campos virtuales.
En el "manager" se incorporan todas las competiciones continentales y la negociación individual con jugadores. Otra novedad en este apartado es el personal del club, que ayudaba en diferentes aspectos de la gestión. La base de datos incorpora más información sobre cada jugador, como perfil técnico, análisis de su última temporada, anécdotas, etc.
Otra novedad fue la incorporación de "ProQuinielas", así como el anuario.
Se comercializa por primera vez en Inglaterra.

REQUISITOS: CPU 486 o superior, 4 MB RAM

Temporada 97/98
«PC FÚTBOL 6.0»
MÁS REALISMO

«PC Fútbol 6.0» se presenta con importantes novedades en el "manager", con un mayor realismo y más opciones de juego, como la gestión del "merchandising" del club; nuevas incidencias, como convocatorias de selecciones nacionales, etc. Se incorpora también el "Sistema de Información Personalizada" (SIP), que ayudaba a mejorar la gestión del club y obtener el máximo rendimiento de la plantilla.
Las novedades del simulador eran un nuevo engine 3D con jugadores representados por modelos poligonales, y cámaras móviles de televisión. Se reproducen con total fidelidad los 20 estadios de Primera División, y se incorporan cánticos originales de cada afición.

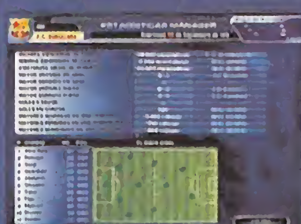


REQUISITOS: P75, 16 MB RAM

Temporada 98/99
«PC FÚTBOL 7»
LA CONSAGRACIÓN

«PC Fútbol 7» es, por ahora, la culminación del segundo ciclo de la saga, que como principales novedades incorpora el Sistema NGI del "manager", "Euro PC Fútbol", un nuevo sistema de tácticas, el simulador mundial –con cerca de 1.000 equipos– y multitud de detalles más. Será, además, la primera versión de «PC Fútbol» que se lanzará en Francia y Alemania además de Argentina, Italia e Inglaterra.







REQUISITOS: P75, 16 MB RAM



«PC Fútbol»



«PC Fútbol 3.0»



«PC Fútbol 5.0»


«PC Fútbol 6.0»

El primer contacto *con la nueva* Versión PC *Fútbol 7*

A principios de Diciembre, y no presentado oficialmente dado el precario estado de compilación de las distintas partes del producto, Micromanía se acercó hasta las oficinas de Dinamic Multimedia invitados por la compañía. La razón fue contemplar la primera versión real de «PC Fútbol 7» en acción. Y la impresión no pudo ser más favorable.

Aunque aún faltaban datos reales por incluir, algunas opciones de gestión y estrategia por implementar, existían ciertos bugs y, sobre todo, el simulador adolecía de la influencia real de la base de datos y las tácticas. Carlos Abril, el director de desarrollo de «PC Fútbol 7», accedió a mostrarnos, en vivo, algunas de las novedades y características del producto.





Si las últimas versiones de «PC Fútbol», 5 y 6, ya debían considerarse como saltos cualitativos enormes en contenidos, diseño y opciones de juego, «PC Fútbol 7» presenta un aspecto realmente inmejorable. Desde la modernización y "humanización" de la negociación con jugadores, clubes, empleados y agentes, hasta la gran perfección que está alcanzando el sistema de desarrollo y diseño de tácticas, la evolución de esta entrega es excepcional, o así lo parece.

La única verdad sobre el juego es que resulta casi imposible imaginar qué más se puede incorporar que esté bajo nuestro control directo, o que sea susceptible de modificar, tanto en tiempo real como en técnicas de estrategia, en los distintos apartados del juego.

Mención aparte merece el cuidadísimo diseño gráfico del "manager" y la calidad del mismo; se nos aseguró que el apartado de simulación no iba a desmerecer en absoluto y, lo que es más, será más realista que nunca, con unos comportamientos más que fieles a cualquier pequeño detalle diseñado de antemano por el jugador, en combinación y armonía con la IA del programa.

En definitiva, o mucho nos equivocamos o «PC Fútbol 7» no sólo va a batir, una vez más, todas las marcas de sus antecesores, sino que puede barrer de un plumazo a la posible competencia.









YA a la VENTA en vídeo
los números 1, 2 y 3
Inspirado en el exitoso vídeojuego creado por CAPCOM, el famoso estudio de animación MAD HOUSE ha desarrollado esta Fabulosa colección de 4 vídeos.
DYNAMIC
OTAKU VISION
La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)
© 1997 CAPCOM / AMUSE. Licensed by CAPCOM Todos los derechos reservados.
VAMPIRE HUNTER
The Animated Series
volumen 1
De MAD HOUSE + CAPCOM, una combinación gigante que ha revolucionado el mundo de la animación.
SELECTA VISION
SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Telèfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku
VHS Digital
Hi-Fi Stereo

Si echamos un vistazo a lo que ha supuesto el año 1.998, estratégicamente hablando, podemos estar contentos por la multitud de novedades y programas magistrales que ha habido. Ha sido, además, el año en que nuestro país se ha consagrado como superpotencia en el género con el fabuloso «Commandos». Hasta que otro grupo programador español se decida a hacerles sombra en el mundo de la estrategia, ellos siguen apostando por «Commandos», para el que esperan tener un disco de misiones este mismo año. ¡Bien por Pyro Studios!

El año de la esperanza

Siguen los problemas con «Constructor», como los que tiene Albert Buixade Farré, que nos cuenta que cuando llega al nivel 4 y construye una casa de cada tipo, le piden que haga 4 edificios de nivel 4 (casa Tudor) en cualquier parcela con árboles e invernadero. Y él lo hace así, pero el juego estima que no lo ha conseguido, y le despiden. ¿Sugerencia?

Juan Ignacio Fernández pide ayuda para las fases 19 y 21 del bando Core en «Total Annihilation». La 19 es una misión defensiva, y por tanto un verdadero suplicio. Aumenta tu producción de recursos y construye un astillero, para realizar todos los submarinos Serpiente que puedas, dividiéndolos en dos grupos, que situarás uno en cada lado de tu isla. Así, en cuanto lleguen los portaaviones Arm podrás darles su merecido en conjunción con los Castigadores. No dejes de construir Serpientes para reemplazar los que pierdas, ya que mantener las defensas es la tarea más importante.

Como era de esperar, por fin «Commandos» se ha alzado con la primera posición de nuestro ranking de batallas

La misión 21 no tiene límite de tiempo, aunque así pudiera parecer. Utiliza Diplomáticos apoyados por Informadores y Borradores para capturar edificios desde lejos. La puerta galáctica está en un gran cráter al Norte del centro del mapa, donde también hay un reactor de fusión, que al destruirlo restará efectividad al Aniquilador. Debes capturar los edificios que hay en la parte Este del mapa, sin preocuparte mucho por proteger el radar del Norte si logras capturarlo. Puedes construir un Intimidador, pero ten cuidado de no destruir la puerta. En la parte inferior izquierda del mapa hay varias minas de metal, que aumentarán tus reservas si las capturas, protegiéndolas con una Máquina del Día del Juicio, después de construir uno o dos reactores, tropas variadas y algún Borrador. La mejor forma de llegar a la puerta parece ser por el corredor que hay en la parte Este del mapa, por lo que concentra tus esfuerzos en protegerla.

A Javier Ferrer Selva le parece imposible pasarse la última misión (la 15) de «Red Alert» con los aliados. A ver si con nuestros consejos te resulta más fácil. Lo primero es preservar la vida de Tanya y los ladrones de las explosiones mientras los diriges hacia el Oeste disparando a la infantería. Al llegar a la costa, dirígete hacia el Norte dentro de la base, y destruye las centrales de energía y la furgoneta –es importante, pues suelta una caja de dinero, que recogerás después–. Mueve los ladrones a los silos de oro y roba todo el dinero que puedas. Llegarán refuerzos, y despliega el MCV donde veas la

BRAVEHEART



RIVAL REALMS



RANKING DE BATALLAS

Por fin, el día desde hace tanto tiempo anunciado ha llegado. Tras muy pocos meses en el Ranking de Batallas, «Commandos» ha llegado a la primera posición, como la mayoría de vosotros deseabais y el propio juego se merece. Ahora, a defender la posición.

1.-	COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
2.-	AGE OF EMPIRES
3.-	WARCRAFT II
4.-	STARCRAFT
5.-	C&C: RED ALERT
6.-	HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
7.-	CIVILIZATION II
8.-	THEME HOSPITAL
9.-	TOTAL ANNIHILATION
10.-	LORDS OF THE REALM II

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

ROLLERCOASTER TYCOON



NAVY SEALS



Noticias Noticias

• Lo nuevo de Sierra se llama **«Navy Seals»,** y no es otra cosa que un juego de estrategia táctica en 3D con toques de acción en el estilo de «Rainbow Six» o «Ubik». Se espera que la firma aproveche muchas de las ideas que han dado cuerpo a «SWAT 2» con una realización casi cinematográfica, utilizando el engine de «Unreal», y un lanzamiento previsto para finales del año próximo.

• **Titus y Digital Integration** unen sus fuerzas para ofrecernos **«Rival Realms»,** un nuevo juego de estrategia en tiempo real basado en un mundo fantástico, y con una profundidad y complejidad poco usual en este tipo de juegos. Su elemento de rol no va a estar tan acentuado como en otros similares, pero sí el estratégico, con un alto nivel táctico, que se verá plasmado en las posibilidades de las unidades, capaces de luchar de muchas formas diferentes, manejando varios tipos de armas.

• **Eidos** continúa adelante con el desarrollo de **«Braveheart»** (antes llamado «Tartan Army»), estrategia en tiempo real totalmente poligonal en 3D, con personajes gigantes, y combate y gestión de recursos repartidos en justa medida. Será un juego que, más que hacernos luchar misión tras misión, nos propondrá la gestión de nuestro clan para llevarlo a la victoria como objetivo genérico. Estará plagado de detalles históricos y de cualidades que pueden llegar a revolucionar el género.

• **«Mystic Mayhem»** es un juego de estrategia de combate cuya principal cualidad es que está desarrollado enteramente en Java y que sólo se puede jugar online en Internet. Creado por Multimedia 2000, es el primero de seis títulos similares.

• Después de la publicación por parte de Microsoft de **«Age of Empires: The Rise of Rome»,** disco de expansión, Aztech New Media anuncia la publicación de otro disco de expansión autorizado, que llevará el título de **«Conquests of the Ages»**. También es la autora de «Metropolis Down», expansión para «Urban Assault» que estará disponible a principios del 99.

• Cuando aún no ha visto la luz en nuestro país el wargame **«The Operational Art of War», Talonsoft** anuncia su segunda parte, que recreará conflictos hipotéticos ambientados a finales de nuestro siglo, como una guerra árabe-israelí, un conflicto en Vietnam y Corea, o una nueva Guerra Fría Este-Oeste con batallas incluidas.

• **WizardWorks** son especialistas en la realización de discos de escenarios, y a ellos les debemos **«Retribution»**, una ampliación con 30 nuevas misiones y mapas multijugador para «Starcraft» que acaba de ver la luz en EE.UU.

• El creador de **«Transport Tycoon»,** Chris Sawyer, está desarrollando para Hasbro Interactive un juego que llevará el título de **«RollerCoaster Tycoon».** Será un juego de simulación y gestión económica que nos permitirá construir y mantener unos parques de atracciones muy peculiares y espectaculares. Su publicación, para una fecha aún sin definir en 1.999.

• **Varias compañías han retrasado sus lanzamientos** estrella hasta el verano. Entre ellos, «Civilization: Call to Power», «Command & Conquer 2», «Shadow Company», y «Dungeon Keeper 2». No hay mal que por bien no venga, si con el retraso se aumenta la calidad final de los juegos.

Noticias Noticias

No dejéis de visitar los webs que os recomendamos sobre «Theme Hospital»

Estrategas Enredados

No podéis dejar de echar un vistazo a las páginas web de nuestros compañeros estrategas, ni de escribirles a sus direcciones de correo:

http://www.arrakis.es/-ferort: Todo sobre «Age of Empires» y su segunda parte.
mariogonza@mx2.redestb.es: Sobre «Command & Conquer» y lo que se tercie.
0209656v01@abonados.cplus.es: Busca gente con la que jugar a «Myth».
Kkarmageddon@hotmail.com: Cualquier cosa relacionada con la estrategia.

Y además, un recopilatorio especial de direcciones sobre «Theme Hospital»:

http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/4026/: Theme Hospital Strategies.
http://www.beyond.olm.net/theme/: Rob's Theme Hospital Page
http://www.iinet.net.au/-wtwilson/: The Waiting Room
http://www.btinternet.com/-r.heslop/: Hezzy's Theme Hospital
http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/7676/: Philip Taylor's Theme Hospital
http://www.angelfire.com/ca/threemonkeys/index.html: Aerith's Theme Hospital
http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/3108/thscreen.htm: Alex's Theme Hospital
http://www.geocities.com/Colosseum/Loge/7105/themehos.html: Solsc's Theme Hospital

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

bengala. De inmediato, los rusos lanzarán tanques Mammoth contra tu base, aunque si has minado su camino, no podrán avanzar tan fácilmente, y la infantería de cohetes te protegerá contra los ataques por aire. Una vez lanzado el GPS, encuentra el camión recolector enemigo –de la base más al Sur– y destrúyelo, con lo que tendrás un respiro, pero la base del Este empezará a enviar los suyos, que también tendrás que destruir. Construye un astillero y un acorazado, y mediante la cronosfera, transpórtalo al lago que hay en la esquina inferior izquierda, para machacar las estaciones de energía que hay al Norte. Envía helicópteros contra los SAM hasta destruirlos, con lo que tendrás vía libre para atacar las estaciones de energía por aire. Cuando acabes con ella, utiliza grupos de tanques para el asalto final.

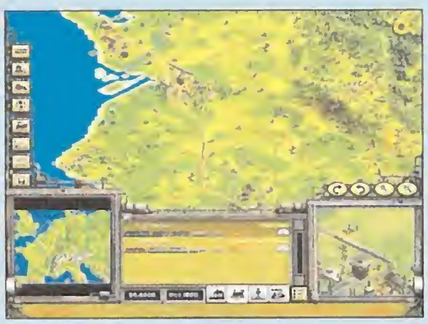
Juan Villas Baraja nos pide algún truco para «Dune 2000». El único truco conocido –jugando con los Atreides– consiste en guardar la partida nada más empezar, con lo que tu cantidad de especia se almacena en el byte 24354 (en hexadecimal), o se puede desplazar al 24344 si ya hemos hecho algo en la partida. Editaremos el fichero de dicha partida con un editor hexadecimal y cambiaremos este byte a un valor más elevado que nos de acceso a más cantidad de especia.

Decirle a Miguel Fernández Naya que, elegir entre «Seven Kingdoms» o «Age of Empires» es difícil, pero personalmente me quedo con el último, aunque lo ideal sería que pudieses tener los dos. A nuestro amigo Hector, de Valladolid, decirle que merece la pena –y mucho– adquirir «Age of Empires: The Rise of Rome», porque tiene cuatro nuevas civilizaciones y con muchas novedades. Finalmente, para Cándido Hidalgo, en la Guía del número 45 de Micromanía está la solución para todos los niveles de «Commandos».

Como siempre, la jornada se nos ha hecho muy corta y se han quedado muchas cosas en el tintero, que serán para el próximo mes. Aquí, en la Escuela.

El Estratega Anónimo
(alias el soldado Ryan)

El Truco del mes



RAILROAD TYCOON II

Al pulsar el tabulador aparecerá un cursor verde en la parte inferior de la pantalla, donde podréis introducir los siguientes códigos:

BigfootGold: Obtienes una victoria de medalla de oro.

Bigfoot: Obtienes una victoria de medalla de oro.

BigfootSilver: Obtienes una victoria de medalla de plata.

BigfootBronze: Obtienes una victoria de medalla de bronce.

BoBo: Obtienes la derrota en el escenario.

King of the Hill: Consigues 100.000 dólares.

Slush fund: Consigues un millón de dólares.

Powerball: Consigues 10 millones de dólares.

Let me in: Proporciona acceso a todos los territorios denegados.

Show me the trains: Proporciona todas las locomotoras.

Speed Racer: Dobla la velocidad máxima de los trenes.

Viagra: Aumenta el tamaño de las ciudades.

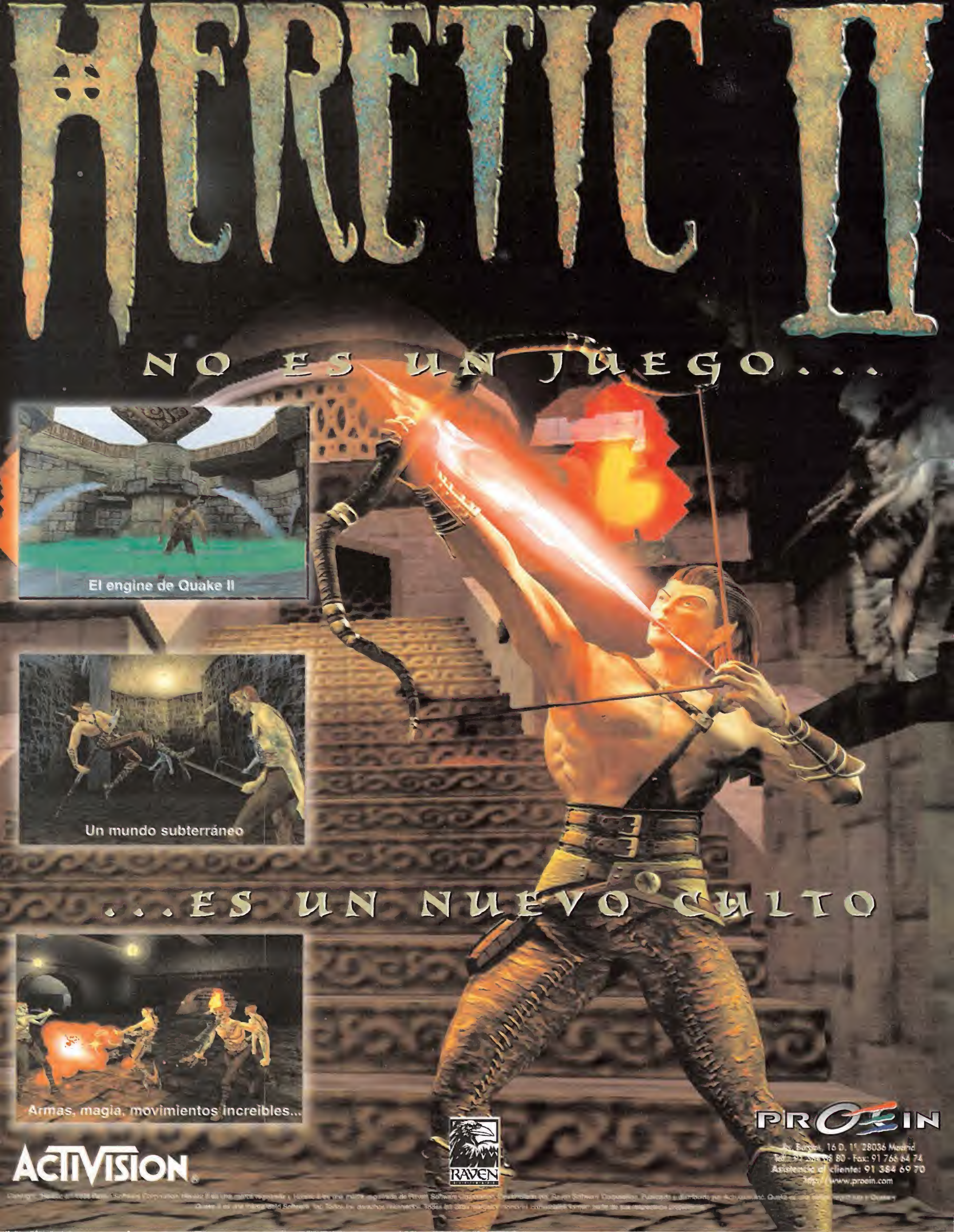
Temas para el DEBATE

Después de muchas opiniones a favor y en contra de la polémica pregunta "¿son juegos de estrategia los que se desarrollan en tiempo real?", por fin un estratega anónimo, que responde al nombre de Don Corleone, adopta una actitud conciliadora:

"Creo que, tanto la estrategia en tiempo real como por turnos, es estrategia. La estrategia en tiempo real se acerca más a la realidad, ya que en el desarrollo de una civilización o de una guerra nadie espera a que acabe el turno del otro para mover ficha uno mismo. Pero también en mi opinión se está en desventaja con respecto a la máquina, ya que por ejemplo en «Age of Empires», mientras el ordenador controla a todas sus unidades al mismo tiempo, tú no puedes, y en una batalla tienes que ser muy rápido con el ratón para tenerlas controladas a todas. Cada uno debe elegir el juego que más le guste y viciarse con él, ya que los dos modos son estrategia."

En mi humilde opinión, creo que es la afirmación más acertada que se podía hacer. Lo importante es divertirse con la estrategia.

Con el truco de este mes estaréis en condiciones de sacarle el máximo partido a «Railroad Tycoon II»


HERETIC II
NO ES UN JUEGO...
El engine de Quake II
Un mundo subterráneo
...ES UN NUEVO CULTO
Armas, magia, movimientos increíbles...
ACTIVISION
RAVEN
PROEIN
Fax: 91 766 64 74
cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

ConcusO Abe´s Exoddus

¡Regalamos 20 juegos, 15 vasos y 15 camisetas de «Abe´s Exoddus»!



Contesta correctamente a las preguntas y participarás en el sorteo.

1) ¿ Cuál es la raza a la que pertenezco?

2) ¿ Cual es el ingrediente principal de la cerveza Soulstorm?

3) ¿ Cuál es el nombre del equipo de programación que ha desarrollado el juego?

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «ABE's EXODDUS»

2.- De todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraeran 15 que recibirán un juego, una camiseta y un vaso de «Abes Exodus» y 5 más que recibirán el juego.

3.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

4.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 23 de diciembre de 1998 hasta el 31 de enero de 1999.

5.- La elección de los ganadores se realizará el 5 de febrero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: GTI y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
. . . .
Dirección . . . .
. . . .
Localidad . . . .
Teléfono . . . .
C. Postal . . . .
Provincia . . . .
RESPUESTA: 1.- . . . .
2.- . . . .
3.- . . . .

68 FALCON 4.0



La esperada y añorada nueva versión de la saga «Falcon» está a punto de ver la luz. Micromanía se acercó hasta Londres para ver en vivo y en directo cómo será esta nueva entrega.

74 ALIEN vs PREDATOR



Nunca un arcade tridimensional había ofrecido un cúmulo de diferentes personajes como lo hará «Alien Vs. Predator». Mientras llega su lanzamiento, disfrutad con esta preview.

78 BLOOD 2



La segunda parte de este sangriento shoot'em up 3D está en una fase muy avanzada de desarrollo, lo que podréis observar en estas páginas. Más sangre y mejores gráficos es lo que promete.

Un nuevo año comienza, y con él nuevas esperanzas de próximos lanzamientos que atesoran tener una gran calidad. Las compañías están ultimando sus próximos estrenos para que no tengamos lugar para el aburrimiento.

Juegos como el esperado «Falcon 4.0», por fin con visos de ser sacado al mercado en breves fechas, o un nuevo concepto de arcade 3D con «Alien Vs. Predator» o «Blood 2», simuladores de combate aéreo basados en el F-16, como lo que quiere suponer «F-16 Aggressor», o simuladores de carreras de gran turismos, como «Grand Touring», u otros no tan simuladores y sí arcades, pero no por ello menos innovadores, como «Rollcage», son sólo un botón de lo que las compañías tienen preparado. Y como no podía ser de otra forma, Micromanía os lo trae todo a estas páginas de Previews para que veáis las excelencias de lo que os decimos y todo aquello que prometen.

Pero estos no son todos los que están; en las páginas dedicadas a ofreceros un breve comentario sobre más programas de próxima aparición con un contenido más visual, si cabe, que en el resto podréis encontrar más, mucho más.

sumario

80 F-16 AGGRESSOR



La cantidad de simuladores de combate aéreo cada vez son más numerosos, más aún si se trata del F-16. Este programa viene a demmostrar esta teoría, aunque no sea un programa para expertos.

82 GRAND TOURING



El campeonato de Gran Turismos está a la vuelta de la esquina, ofreciendo unos gráficos de impresión y modelos sacados de la realidad que harán que más de uno se decante por este programa.

84 ROLLCAGE



Un nuevo concepto de arcade de carreras de "coches" futuristas es lo que nos ofrecerá «Rollcage", donde lo difil será que nuestros vehículos puedan volcar. No dejéis de lado este título.

DARKSTONE









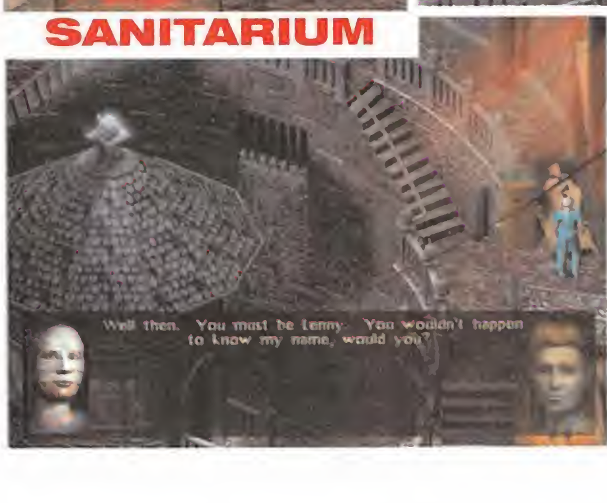


Una gran roca cargada de energía malvada ha convertido en piedra a todo un pueblo entero. Como héroes que somos, tendremos que encontrar la cura de ese terrible mal, teniendo que enfrentarnos a multitud de seres realmente caóticos. Los gráficos de «Darkstone» tendrán muy buena calidad, siendo especialmente dfestacables los vídeos que podremos apreciar a lo largo de toda la aventura de este juego de rol.

Una aventura gráfica al más puro estilo, en la que nos enfrentaremos a una peligrosa y extraña situación. Seremos encerrados en un manicomio bajo el pretexto de estar locos, cosa que en absoluto es cierta. El problema es que hemos perdido la memoria y primero tendremos que descubrir quienes somos. Gráficos correctos y un argumento cuidado son las tarjetas de presentación de «Sanitarium».



SANITARIUM









CENTRO MAIL



Nintendo® 64
Playstation™

Race 32/64 Shock 2

Con sus 2 motores independientes, sentirás directamente en tus manos un mundo real más allá de las sensaciones....



Nintendo® 64

Trilogy 64

El perfecto 3 en 1. Pad ergonómico en forma de "T", kit de vibración y memory card de 1 Mb, a un preci muy especial.



PC

Race Leader Force Feedback

Prueba los alucinantes efectos que te harán vivir una auténtica aventura.



Playstation™
Nintendo® 64

Race 32/64 COMPACT

Toma en tus manos este volante deportivo y deja espacio al vértigo de la velocidad.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14
www.guillemot.com

Guillemot







TEST DRIVE 4X4

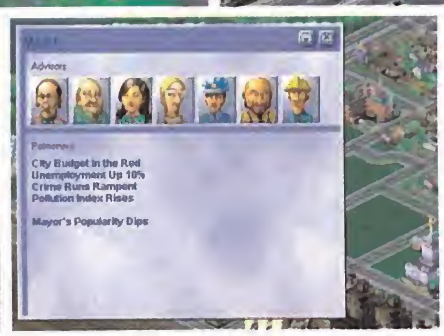



Un nuevo título de la serie «Test Drive» está a punto de aterrizar en nuestro país. Esta vez estará dirigido hacia el terreno de los 4x4, de manera que podremos disputar apasionantes carreras en los circuitos más intransitables, a los mandos de los modelos y marcas más conocidas del mercado actual
Optimizado para funcionar usando tarjetas aceleradoras y con una banda sonora de gran calidad, «Test Drive 4x4» llamará la atención a todo buen aficionado a los arcades de competición.



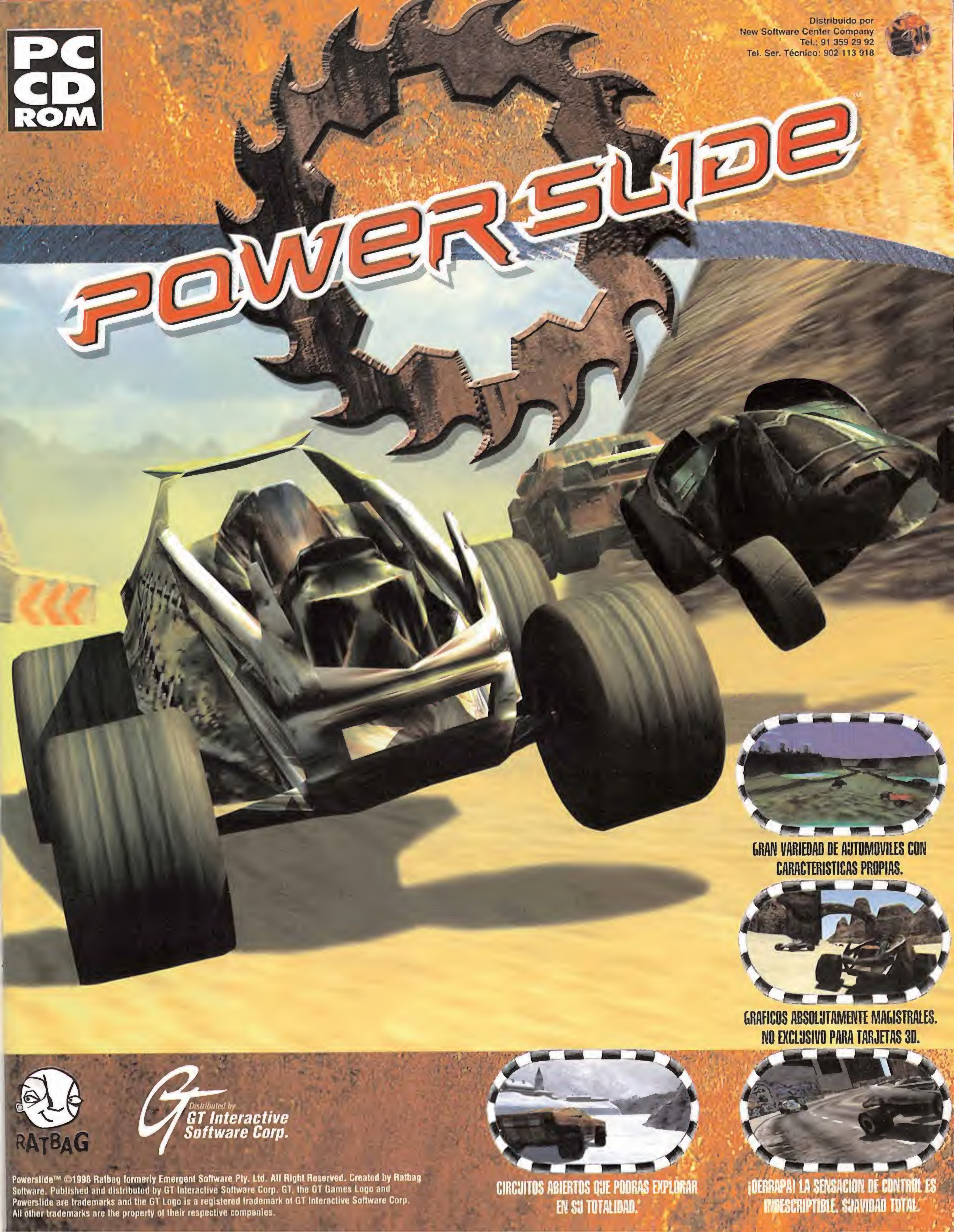


SIM CITY 3000



Desde que «Sim City 2000» se encontrara disponible, mucho ha llovido y muchas cosas han cambiado dentro del sector informático. Esta nueva entrega de la conocida saga de Maxis se adaptará perfectamente a las exigencias del mercado actual. Con una gran calidad gráfica y todas las opciones, diversión y jugabilidad que ya caracterizó en su momento tanto al original «Sim City», como a la versión 2000. Un juego que dará mucho de qué hablar entre todos los aficionados.


PC
CD
ROM
Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918
POWER SLIDE
GRAN VARIEDAD DE AUTOMOVILES CON CARACTERISTICAS PROPIAS.
GRAFICOS ABSOLUTAMENTE MAGISTRALES. NO EXCLUSIVO PARA TARJETAS 3D.
RATBAG
Distributed by
GT Interactive Software Corp.
CIRCUITOS ABIERTOS QUE PODRAS EXPLORAR EN SU TOTALIDAD.
¡DERRAPA! LA SENSACION DE CONTROL ES INDESCRIPTIBLE. SUAVIDAD TOTAL.
Powerslide™ ©1998 Ratbag formerly Emergent Software Pty. Ltd. All Right Reserved. Created by Ratbag Software. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT, the GT Games Logo and Powerslide are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

RED LINE







Un futuro apocalíptico, una raza de mutantes dispuesta a exterminar a la raza humana y un héroe armado hasta los dientes. ¿Qué más se le puede pedir a un shoot'em up? En «Red Line» tendremos la posibilidad de ir a pie, con un amplio armamento, o a bordo de nuestro vehículo, pudiendo actuar al más puro estilo de «Carmageddon». Si os gustan los juegos en los que la violencia no está reñida con la diversión, preparáos entonces para «Red Line», pues tendrá de las dos cosas, y en cantidad.







TUNGUSKA

Las aventuras del tipo «Alone In The Dark» no ha muerto en absoluto. «Tunguska» será uno de los ejemplos más sobresalientes de los próximos meses. Con unos personajes muy detallados y unos movimientos de escenario pocas veces vistos hasta ahora, este juego con grandes dosis de arcade apasionará a todo amante de un buen programa repleto de enigmas y peligros.




MiG-29™
FULCRUM
ERBE
www.erbe.es
• RÁPIDO Y PRECISO 3Dfx: Combate soportado con gráficos de alta definición resolución de 1024 x 786 con Voodoo 2.
• CABINA INTERACTIVA 3D CON GRAN DETALLE. Refleja exactamente las condiciones de vuelo.
• MÁS DE 45 MISIONES EN SOLITARIO O EN ESCUADRILLA.
• 8 VISTAS PANORÁMICAS DIFERENTES. Para un excepcional conocimiento de la situación.
• PAISAJES ASOMBROSAMENTE REALISTAS.
• MODO ARCADE. Empieza el combate en cuestión de minutos.
• PARTIDAS MULTIJUGADORES EN INTERNET A TRAVÉS DE NOVAWORLD. ¡Hasta 128 jugadores!
¡EL ENEMIGO ERES TÚ!
Imágenes reales del juego.
en castellano ñ manuales
2 PRODUCTOS POR SÓLO 7.990 PTAS.
F-16™
MULTIROLE FIGHTER
INCLUYE PARTIDAS A GRAN ESCALA EN INTERNET.
VÍA NOVA WORLD'S INTEGRATED BATTLE SPACE
NOVALOGIC®

EXCESIVE SPEED











En un breve epacio de tiempo, podremos disfrutar de este divertido arcade de carreras de coches futuristas, con escenarios tridimensionales, que nos dará la oportunidad de competir en solitario o con nuestros amigos en los más alocados campeonatos, donde el más marrullero y el que más items de poder recoja, será aquel que se proclame como vencedor.
«Excesive Speed» promete gráficos de calidad correcta, música marchosa y acción endiabladaque, junto conla jugabilidad, son algunos de los aspectos sobre los que destacará este arcade de carreras de la compañía Iridon Interactive, y que se unirá a la ya larga lista de títulos bastante similares.






X-GAMES PRO BOARDER




Entre los cada vez más numerosos juegos de snowboard que van saliendo al mercado del software lúdico, habrá que destacar este «X-Games Pro Boarder», no sólo por su calidad técnica, que será sobresaliente, sino también por haber adquirido los derechos de los principales campeones del deporte para usar sus imágenes en el título.
Si entre tus sueños se encuentra el de convertirte en un acróbata de la nieve, este título lo hará realidad sin ninguna dificultad.



en nuestras tiendas,,
no podrás dejar de jugar!!
JET LEADER 3D
DIGITAL
Jet Leader 3D
DIGITAL
Race Leader
FORCE FEEDBACK
POR FIN EN ESPAÑA LA CADENA N.1 EN EUROPA
Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS
Compramos tus viejos juegos al contado
Estamos en:
Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101
Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial
Alcampo-La Dehesa
Madrid
C/. Celanova, 9
Barrio de El Pilar
Valencia
Centro Comercial
Alcampo-Alboraya
ANNO 1602
PC
SPEED BUSTERS
PC
PlayStation
ELECTRONIC ARTS
NINTENDO64
INFOGRAMES ESPAÑA
PSYGNOSIS
Ubi Soft
Guillemot
TRESS DIFUSIÓ

ACM 1918



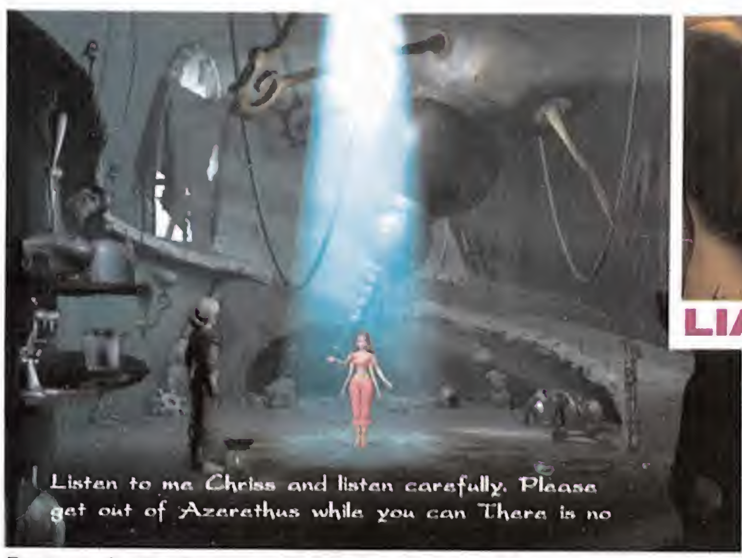






Dentro del género arcade y, concretamente, dentro de los shoot'em ups, hemos podido ver a lo largo de la historia muchos juegos llamados comunmente "marcianitos" y que tenían como telón de fondo la 1ª Guerra Mundial y la 2ª Guerra Mundial. Rindiéndole tributo a joyas como «1941», «ACM 1918» nos trasladará de nuevo a aquellos tiempos de guerra, en la piel de un aguerrido piloto. Varios modelos de biplano a elegir, gran realismo en las acciones y una sencillez de manejo solamente comparable al elevado número de posibilidades, harán de «ACM 1918» un gran arcade que gustará a todo el mundo.

LIATH



Perteneciente al género de las aventuras gráficas, este juego nos traerá las peripecias de un muchacho con dotes mágicas, que tendrá que enfrentarse a cientos de peligros, acompañado de un duende de cuatro brazos. Los gráficos renderizados tendrán muy buena calidad y el amplio y original inventario dará pie a muchas acciones posibles. «Liath» será el título idóneo para aquellos aficionados a las aventuras, que buscan un guión original.







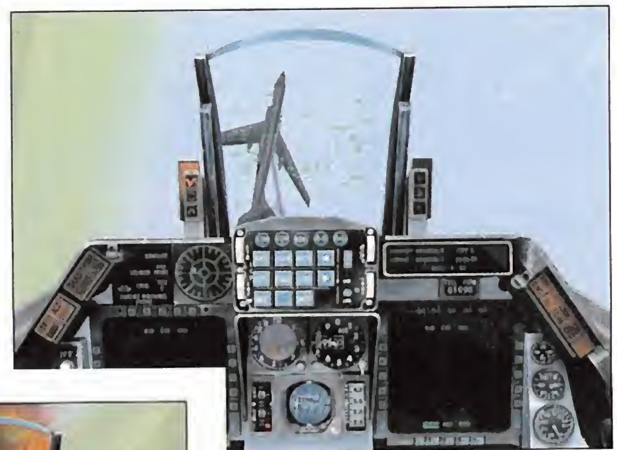



Jugarás hasta el final!!
TUROK II
PC
TOCA 2 TOURING CARS
TOCA TOURING CARS II
PC
FIFA '99
PC
TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT
TOMB RAIDER III
PC
GRIM FANDANGO
PC
MOTO RACER II
PC
O.D.T.
PC
ABE'S EXODUS
PC
Estamos en:
Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101
Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial
Alcampo-La Dehesa
Madrid
C/. Celanova, 9
Barrio de El Pilar
Valencia
Centro Comercial
Alcampo-Alboraya
DUKE NUKE FOREVER
PC
BALDUR'S GATE
PC
THIEF
PC
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
PC
HALF LIFE
PC
POR FIN EN ESPAÑA LA CADENA N.1 EN EUROPA
Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS
Compramos tus viejos juegos al contado
PlayStation
ELECTRONIC ARTS
NINTENDO64
INFOGRAMES ESPAÑA
PSYGNOSIS
Ubi Soft
Guillemot

Falcon 4.0
La esencia del combate

Microprose espera finalizar en la primavera de este año un simulador que, tras un larguísimo desarrollo, se ha convertido en uno de los títulos más esperados. «Falcon 4.0» será la réplica informática del F-16 C, un caza que quizá sea el más representativo de este periodo de final de siglo, debido a su elevado éxito.





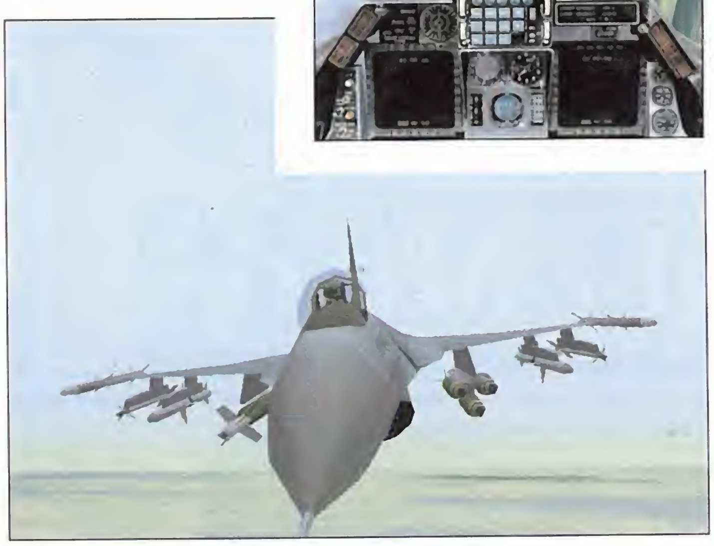
El clásico efecto de niebla en el horizonte ha sido ampliamente reducido. Nuestro campo visual aumentará mucho







He aquí la secuencia de derribo de un bombardero de fabricación soviética mediante el uso del cañón.



MICROPROSE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

Las compañías de software lúdico tienen a su disposición una gran cantidad de datos sobre este aparato y esto se ve reflejado en la multitud de títulos que tienen el F-16 como protagonista. Sin embargo, la serie «Falcon» ha sido la que más se ha acercado a definir lo que puede ser volar en este caza en sus diferentes producciones, y ahora «Falcon 4.0» tomará el relevo llevando hasta el extremo la simulación de combate aéreo. A lo largo del año pasado aparecieron títulos que destacaron radicalmente sobre el resto, como «F-22 A.D.F.» de D.I.D, o «F-15» de Jane, que sentaron las bases de una pauta a seguir en futuros programas. Por entonces, Hasbro Interactive y Microprose ya estaban en pleno desarrollo y, no obstante, muchas de las características –tales como el ACMI de D.I.D. o el modo de campaña dinámico en tiempo real– ya se estaban incorporando en «Falcon 4.0», así que podremos apreciar una cierta evolución sobre todo en lo que a respecta a realismo.

VUELA MÁS ALTO

Hay varios los elementos que previsiblemente harán de «Falcon 4.0» uno de los mejores y más completos simuladores aparecidos hasta el momento. En primer lugar, el detallado cockpit del F-16C, su aviónica y sistemas de armas serán un fiel reflejo de su homólogo real, reproduciéndose con más rigor y profundidad que nunca, como por ejemplo los 10 modos de

Allá por los 70...

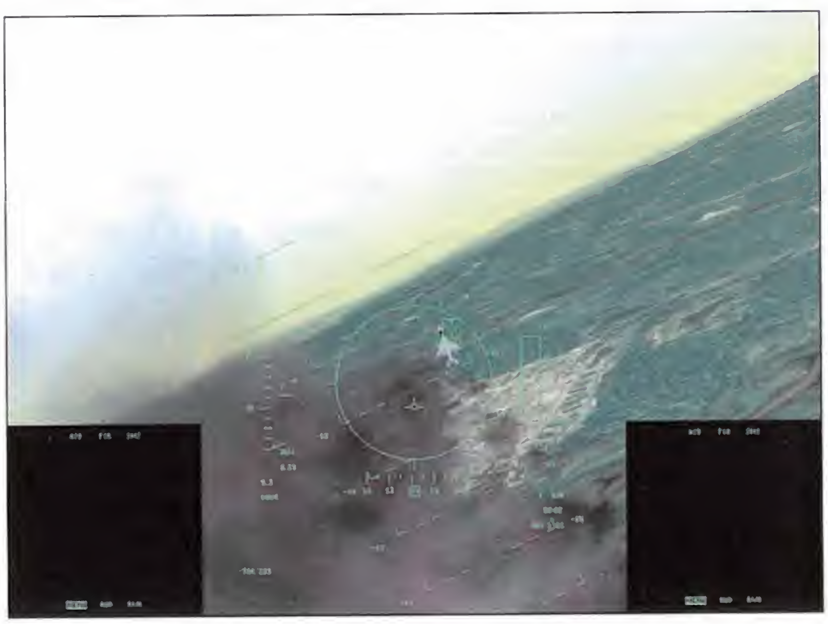
Diseñado como un proyecto comprometido con la reducción de costes y la máxima eficacia, a mediados de los años 70 el proyecto de "General Dynamics YF-16" ganó un concurso frente al "YF-17 Cobra" de Northop, para la adquisición de la fuerza aérea estadounidense de un caza polivalente. Durante la pasada década, el F-16 denominado Fighting Falcon, entró en servicio, desarrollándose diferentes versiones que interesaron a un gran número de países de todo el mundo debido a su contrastada eficacia en diferentes conflictos y su relativo precio económico. Hoy día es el caza-bombardero más utilizado en los países de la OTAN y, sin duda, representa una clara referencia como avión de caza contemporáneo; además, su producción seguirá manteniéndose en diferentes versiones más allá del año 2.000.





Al lanzar un misil e impactar contra su objetivo exitosamente podremos ver a su piloto hacer uso del asiento eyectable.





Los datos y las fotografías tomadas por satélites han jugado un papel relevante en el diseño del terreno y de los frentes en la campaña





El vuelo de Micromanía

A finales del mes de Noviembre, justo antes de que se escribieran estas líneas, Micromanía estuvo en la presentación de «Falcon 4.0» de MicroProse en la ciudad de Londres. Aparte de ver las excelencias que promete el programa, en la tarde de ese mismo día se disputó un campeonato, donde los que allí nos reunimos pilotamos el «Falcon 4.0» en reñidos duelos combatiendo entre nosotros. Micromanía jugó un estupendo papel consiguiendo un muy digno segundo puesto entre competidores pertenecientes a revistas de todo el mundo. Os aseguramos que nuestro contrincante hubo de luchar hasta el final para vencernos...

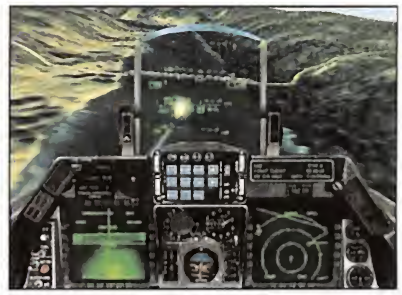


«Falcon 4.0» es un simulador de combate muy esperado por todos los seguidores de la saga, y al que seguro sacarán el máximo partido



Las estelas de condensación que el F-16 dispersa para evitar turbulencias en el flujo de aire sobre sus alas es un detalle que llamará la atención en «Falcon 4.0».





Los misiles dirigidos contra objetivos terrestres tendrán un comportamiento fidedigno diferenciándose incluso en sus versiones de guía laser y por televisión.

El F-16C simulado, pese a pertenecer a una veterana familia de cazas, ha sido modernizado y se le ha incorporado armamento de última generación

funcionamiento del radar y el HUD, cuyo manejo será necesario conocer para sacar el máximo partido al caza. Más de 1.000.000 de kilómetros cuadrados de terrenos con todo lujo de detalles, utilizando patrones de fotografías aéreas tomadas sobre la península de Corea y parte de China, serán el escenario de fondo de nuestros combates. También contaremos con un desarrollo de las campañas totalmente dinámico, simulándose un conflicto en tierra, mar y aire muy activo y, por último, el nivel de dificultad podrá configurarse en cualquier aspecto imaginable, que va desde el modelo de vuelo del F-16C –que no tendrá nada que envidiar a los simuladores militares–, hasta la efectividad de las armas o invulnerabilidad.

SOBRE LOS CIELOS DE COREA

En «Falcon 4.0» habremos de llevar a cabo misiones que responden a la característica multimisión de este formidable caza, como son reconocimiento táctico en patrullas, ataques a aeronaves enemigas o bombardeo de objetivos estratégicos, sobrevolando los cielos de Corea, para lo cual contamos con una potencia de fuego devastadora dentro de una amplia gama de armas. Los sistemas de armamento y designación de blancos estarán presentes reproduciendo el funcionamiento real en el combate y de los dispositivos de









Desde la perspectiva frontal podemos ver la tremenda panoplia de armamento que, pese a su tamaño, el F-16 es capaz de desplegar.



Todos los objetos móviles del caza, como flaps, frenos aerodinámicos o la propia tobera, se moverán según las condiciones de vuelo.



Por fin una de las asignaturas pendientes de los "sim" era la representación convincente del mar. «Falcon 4.0» pasará con buena nota.

la última tecnología de la aeronáutica militar.

Como es lógico, la representación sonora y gráfica de los modelos y el terreno no puede desmerecer y, aunque el programa proveerá al jugador de gran ayuda a la hora de configurar el detalle gráfico, se hará casi necesario disponer de aceleración por hard. En este apartado, «Falcon 4.0» lo tiene francamente difícil con contrincantes como «F-16 Multirole Fighter» –por citar un ejemplo–, pero aún así, tanto los modelos como el terreno y los innumerables efectos especiales, pese a no poder ser mucho mejores de lo que ya hay, se están trabajando para conseguir un resultado exquisito, y a todas luces lo están consiguiendo.

Poner todo esto en práctica requiere un esfuerzo técnico digno de elogio, aunque para los programadores crear una buena simulación con un modelo de vuelo realista, avanzada IA y excelentes gráficos era sólo el comienzo, el desarrollo de un verdadero entorno de combate y la sensación de inmersión eran la principal preocupación.

PARTE REAL DE LA GUERRA

Por eso, el corazón de «Falcon 4.0» será el modo de campaña dinámica en tiempo real que ha tenido un complejo desarrollo de su engine tomando el concepto original de «Falcon 3.0». La situación de la campaña será continuamente evaluada por ambos bandos, de modo que actuarán según sea ésta, coordinando sus fuerzas en todos los frentes. Así, se consigue un entorno bélico que está constantemente en cambio, donde el tiempo jugará un papel importante y el piloto se verá inmerso en un conflicto virtual del que formará parte junto con alrededor de 25.000 unidades más, moviéndose y luchando en ataques coordinados que responderán a una táctica específica.

No queda mucho para la llegada de«Falcon 4.0» que seguro conseguirá que nuestra sangre se altere hasta los límites de nuestro metabolismo. Aun así, es posible que para entonces ya existan otras promesas.

S.T.M.

Elenco de profesionales

En el desarrollo del modelo de vuelo de «Falcon 4.0» han participado profesionales de diversas compañías, entre los que pueden contarse ingenieros aeronaúticos –uno de ellos participó en el programa de entrenamiento Air force's F-16 Unit Training Device (UTD)–, programadores y diseñadores gráficos. El resultado final es un compromiso entre la aproximación al modelo real tomado de los propios archivos de la USAF y las prestaciones de un PC. Éste ha sido validado por pilotos reales quienes han volado en el propio F-16C con los mismos sistemas y aviónica en simulaciones de combate aéreo en situaciones de emergencia.





El F-16 C y «Falcon 4.0» son un claro ejemplo de que el factor humano desempeña un papel fundamental en el combate a pesar de la técnología de cazas más modernos



Gracias al potente engine y al sistema de render de «Falcon 4.0» la visibilidad de la cabina se extenderá hasta el horizonte sin necesidad de presentar un efecto de niebla exagerado.

Jimmy White's Cueball
Mucho más que un salón de billar

Virgin nos presentará el billar de una forma realista y rigurosa, pero haciendo especial énfasis en la típica atmósfera que envuelve los salones recreativos de aire viciado y luz tenue, y con todas las posibilidades de ocio que allí podamos encontrar.



La excelente representación de cada una de las salas de ocio hará que nos sintamos inmersos totalmente en el juego, lo que, sin duda, agradecerán los fanáticos del billar.



Nuestro contrincante, el ordenador, estará representado por unas manos y el taco de billar, y destacarán los más de 380 movimientos que tendrán las mismas.







AWESOME DELOPMENTS/VIE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
DEPORTIVO

El modo de representar el billar en este programa responde a una simulación muy convincente

«Jimmy White´s Cueball» será, más que un simulador de billar, un auténtico salón recreativo en el que tendremos multitud de posibilidades de ocio. Los aficionados tendrán uno de los más realistas y divertidos modos de disfrutar del billar. Nos veremos inmersos en un entorno virtual donde nos moveremos a voluntad por unas salas de ocio.

SIMULACIÓN HASTA EL FINAL

Sólo el hecho de pasear por una estancia representada con el realismo que aquí veremos puede ya considerarse como un juego en sí mismo. Podemos pasear a través de la sala con toda libertad de movimientos por medio del teclado –deberemos utilizar el ratón para operaciones más precisas–, y disfrutar de varios de los salones en los que poner en práctica nuestras habilidades.

La obsesión de Archen McLean, el diseñador de este simulador, ha sido la de reflejar atmósfera de un salón de juego real. Esto supone que desde el comienzo nos encontremos inmersos en un entorno lúdico totalmente interactivo, sin pasos intermedios de pantallas fijas, o menús, y permite que la simulación no sea interrumpida jamás. Sólo habrá que moverse hacia el lugar de la sala en cuestión y, con el ratón, pinchar sobre el lugar oportuno. Por ejemplo, tras elegir una de las modalidades del billar, para comenzar una partida, basta con ir hacia la mesa y coger el palo, y desde este punto dirigirnos hacia el lugar desde el cual vamos a golpear la bola. También podremos consultar una tabla para ver las estadísticas de una partida, o cambiar de juego eligiendo uno de los que rodean la mesa de billar.

REALISMO EXTREMO

El billar que jugaremos en «Jimmy White's Cueball» será de un altísimo nivel. Tanto en el aspecto gráfico como en el técnico el juego conseguirá

AMBIENTE LÚDICO

Aunque es una mesa de billar la que preside el salón y lógicamente la base del programa, conviene citar los demás juegos que podemos encontrar aquí. Todos y cada uno, no se limitarán a proporcionar un pasatiempo curioso, sino que amplían en gran medida las posibilidades de ocio de este programa.

- *Dardos: Una diana nos indica el lugar de juego dentro de la sala. Nuestra puntería necesitará algunos tiros de práctica, pero una vez le cojamos el pulso al ratón podremos poner la algún dardo en el centro de la diana.*
- *Tragaperras: Como las de los bares, con palanca y todo; si nos distraemos del billar puede que nos quedemos sin blanca.*
- *Caja de música: De estilo clásico, puede ayudar a amenizar la partida haciendo sonar música de ambiente.*
- *Las damas: Un sencillo juego de siempre, clásico entre los clásicos.*
- *Recreativas electrónicas: Una máquina con juegos que muchos de nosotros, ya algo creciditos, recordaremos de antiguos nuestros ordenadores. «Dropzone» e «International Karate».*

También podremos seguir el vuelo de una abeja que revolotea por la habitación y que se meterá en los huecos más reconditos de la sala con divertidas sorpresas. Sencillamente delirante, pero fabuloso.





presentar el billar con toda la profundidad y realismo que requiere una auténtica simulación. Nuestro oponente, en este caso la computadora, estará representado como un hombre invisible del que sólo veremos sus guantes y el palo de billar que estos sostienen, y que se paseará y gesticulará con hasta 380 movimientos distintos mientras espera su turno. Estos movimientos han sido creados mediante la captura de gestos reales por medio de sensores en un guante de datos –dataglove–, que permite traducir exactamente cualquier movimiento de la mano –muy utilizado en Realidad Virtual–.

El comportamiento físico de las bolas en el interior de la mesa de billar, efectos, rozamiento, carambolas, golpes con efecto, saltos etc., han sido diseñados con una calidad excepcional. Para esto ha sido necesario dotar a cada objeto de una gran cantidad de polígonos, sin que se pueda apreciar apenas aristas indeseadas o pixelación alguna en la imagen, lo que repercutirá en una simulación extremadamente realista y donde podremos realizar cualquier tipo de golpe consiguiendo un resultado idéntico al que tendría en una mesa de billar auténtica.

Los aficionados al billar contarán pronto un programa espléndido con el que disfrutar de su hobby preferido frente a un PC.

S.T.M.

Aliens Vs. Predator
Caza, **aliméntate** o huye

Dos de las razas alienígenas más poderosas del Universo están a punto de enfrentarse en singular combate. Por un lado, los Depredadores, siempre en su afán de demostrar que son los mejores cazadores interplanetarios, y por el otro los Aliens, que siguen su instinto animal de conservación y de alimentación para preservar su especie.





Los marines, a pesar de ser la más débil de las tres razas tendrán en su haber un poderoso arsenal armamentístico y, en contadas ocasiones, el robot que apareció en la película «Aliens», con el que Ripley luchó contra la reina del nido.



FOX INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION ARCADE**



Hasta ahí el problema no sería tal, pues podrían celebrar su combate en algún lejano lugar de una de las miles de galaxias existentes. Sin embargo, han optado por combatir en la Vía Láctea y teniendo como espectador, participante activo y, en algunos casos, como comida, a los seres humanos, siendo ahí donde entran los marines coloniales. «Aliens Vs. Predator», la próxima creación de Fox Interactive, entrará de lleno en el género de los arcades tridimensionales, dentro del cual dará mucho de qué hablar por su elevada calidad y el aspecto cinematográfico que le hará especial frente al resto de los juegos de características similares. El hecho de tener entre nuestras manos las habilidades de un Depredador, la capacidad destructiva de un Alien, o el armamento de un Marine, los cuales pudimos ver en su tiempo en la gran pantalla pero sin tener la posibilidad de hacer nada más, aumentará la espectacularidad y la atracción del juego hasta límites insospechados.

La máxima que están respetando al pie de la letra tanto los diseñadores de Rebellion, como los de Fox Interactive, es asemejar cuanto sea posible el aspecto de los personajes y el funcionamiento y sonido de los dispositivos, a fin de ofrecer la sensación de que estamos en el interior de la película, y la verdad es que lo están consiguiendo.

ARGUMENTO DE PELÍCULA

Como si de una nueva película en la que se une a los dos alienígenas, el argumento del juego está siendo tratado con especial interés para que no haya ningún cabo suelto que pueda alejar de la trama original de los dos filmes –«Aliens» y «Predator»– al título.







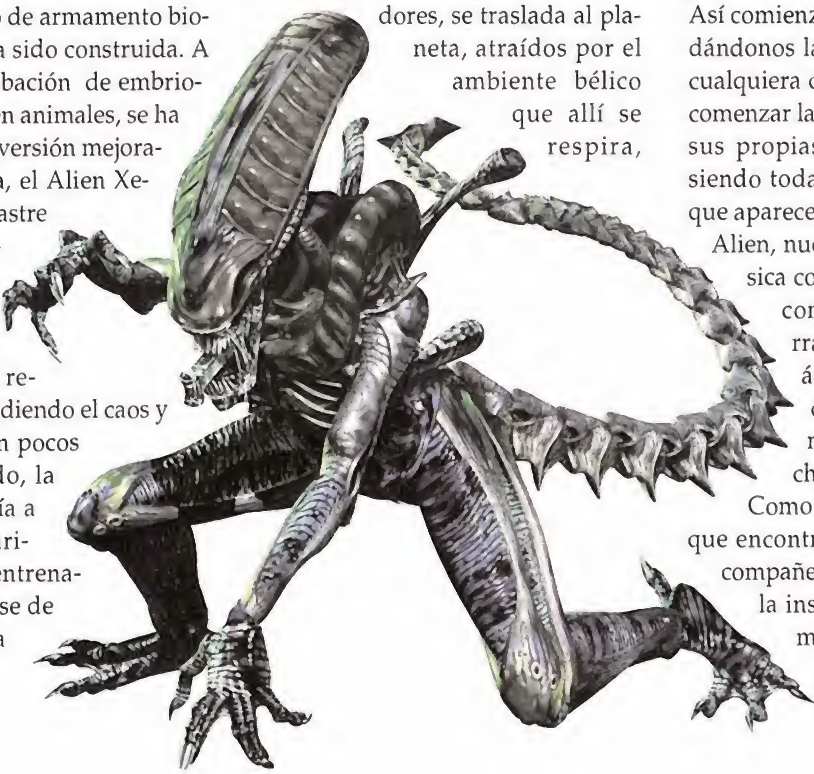




Los Depredadores contarán con una gran resistencia al daño y dispositivos tecnológicos muy avanzados, como el cañón de láser, la visión de infrarrojos, la ocultación, etc.

Como humano no tendremos poderes especiales, pero sí contaremos con muchas armas.

La historia nos trasladará a un planeta que está siendo explotado por intereses militares y corporativos, mediante una estación de investigación y desarrollo de armamento biológico que allí ha sido construida. A través de la incubación de embriones alienígenas en animales, se ha conseguido una versión mejorada de la criatura, el Alien Xenomorph. El desastre comienza cuando los pocos ejemplares creados escapan y comienzan a reproducirse extendiendo el caos y la destrucción en pocos días. Por un lado, la corporación envía a un grupo de marines coloniales, entrenados para esta clase de situaciones, para exterminar a todos los ejemplares de Alien Xenomorph antes de que salgan del planeta. Por otro, una nave pilotada por Depredadores, se traslada al planeta, atraídos por el ambiente bélico que allí se respira, en busca de algún enemigo lo suficientemente poderoso como para que signifique un verdadero reto para sus habilidades.



Así comienza «Aliens Vs. Predator», dándonos la posibilidad de escoger cualquiera de las tres razas antes de comenzar la acción. Cada uno tendrá sus propias armas y habilidades, siendo todas ellas fieles a aquellas que aparecen en las películas. Como Alien, nuestra misión será tan básica como sobrevivir, teniendo como armamento, sus garras, la cola, escupitajos de ácido, una increíble velocidad y la capacidad de moverse por paredes, techos y conductos de aire.

Como Depredador, tendremos que encontrar a varios de nuestros compañeros que se encuentran en la instalación y juntos, exterminar tanto a los humanos ►

Los efectos de sonido están siendo extraídos de las películas, lo que aumentará el realismo



El argumento es de los más atractivos del género, sobretodo a aquellos que les apasionó «Alien» o «Predator».







Podremos elegir cualquiera de las tres razas protagonistas

como a los alienígenas usando el cañón láser, una lanza extensible, y demás artilugios que vimos en las dos partes cinematográficas.

Para los marines, en principio, el enemigo principal serán los Alien, aunque más adelante descubrirá a otro ser, el Depredador, del cual también tendrá que encargarse utilizando los fusiles de pulsos, lanzallamas, lanzacohetes, todo aquello que se ponga a su alcance y que tenga un gatillo.

UNA GRAN IDEA

Fox Interactive sabe bien cómo atraer la atención de los aficionados al cine y a los juegos de carácter fantástico. La simple y genial idea de reunir dos razas de poder similar y que en ambos filmes les hicieron la vida imposible a los protagonistas, es más que suficiente para lograr un éxito total, y mucho más si la calidad es sobresaliente. Estamos casi seguros que «Aliens Vs. Predator» supondrá un éxito para esta compañía y un bombazo dentro de las listas de ventas.

C.F.M.

Como si de la película se tratara



Toda la ambientación claustrofóbica que consiguieron las diferentes películas de «Alien», y toda la acción y destrucción que poblaron las dos partes de «Predator», están siendo plasmadas de manera perfecta en «Aliens Vs. Predator». El resultado será un arcade en primera persona que hará que nuestra adrenalina fluya a mares. Si alguna vez habéis querido pasearos por los estrechos y oscuros pasillos del Nostromo, con un repugnante bicho a vuestras espaldas y el radar pitando como loco, ésta será vuestra oportunidad perfecta.

Los alienígenas aterrizaron en Londres



Con motivo de la presentación de «Aliens Vs. Predator», los encargados del departamento comercial de Fox Interactive organizaron una rueda de prensa a nivel europeo en la que reunieron a los representantes de las revistas más sobresalientes del panorama informático. Por supuesto, Micromanía estuvo allí para ver en directo, y por primera vez, las excelencias de un título que promete desbancar de los primeros puestos, dentro del género arcade, a juegos como «Unreal», «Half Life» o «SiN».

La presentación no pudo ser más espectacular. A la llegada al lugar de encuentro, nos recibieron dos marines coloniales con sus rifles de pulso a punto por si aparecía algún alienígena. Tras una interesante presentación del título en una sala de audiovisión donde pudimos ver aspectos técnicos del juego, y en la que atendimos con interés las explicaciones de los técnicos de Rebellion, fuimos obsequiados con un exquisito tentempié en un local decorado para la ocasión.



JEFF WAYNE'S
THE WAR OF THE WORLDS
Mapeados 3D gigantescos.
Gráficos indescriptibles.
2 bandos: Marcianos y Humanos.
Conquista o evita ser conquistado.
Multitud de unidades 3D.
Totalmente traducido al castellano.
Inspirado en el libro del mismo nombre.
Banda sonora original por Jeff Wayne.
12 de Agosto de 1989. Planeta Tierra. Las potencias coloniales de la Tierra están expandiendo sus tentáculos imperiales hasta el último confín del planeta. Todos piensan que su peor enemigo está al lado. Todos piensan que la mayor amenaza es el vecino. Están equivocados.
Misma fecha. Planeta Marte. Los recursos naturales se han agotado hace tiempo. La comandancia Planetaria vigila la Tierra y está lista para ejecutar el primer movimiento estratégico de invasión de todo el planeta: la conquista de Inglaterra.
Navidad de 1998. Tú decides. Ha comenzado la Guerra de los Mundos.
PC CD-ROM
Rage
Software plc
GT Interactive
Software Corp.
Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Original game © Rage Games Limited. ALL RIGHTS RESERVED. under license copyright and trademark material from Jeff Wayne's Musical Version of War of the Worlds © Ollie Records Productions. ALL RIGHTS RESERVED. GT Interactive under license from Rage Games Limited and Ollie Records Productions. GT™ is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

Blood 2
Bautizo de **sangre**

Si el alma de un muerto viviente es lo suficientemente poderosa, puede incluso rebelarse contra aquellos que le animaron. Caleb, el protagonista de «Blood 2», está decidido a exterminar de una vez por todas a los integrantes de la secta que le utilizaron como ofrenda en un ritual satánico, y para ello va a emplear todos los medios que tenga a su alcance.









A diferencia de otros programas del género, en «Blood 2» cada objeto tendrá su sombra verdadera, con movimientos en tiempo real respetando la fuente de luz.

MONOLITH STUDIOS
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE



«Blood 2» entrará de lleno en el género de los arcades en primera persona del que tantos y tantos juegos forman ya parte. «Duke Nukem 3D», «Heretic», «Hexen», «Hexen II», «Quake», «Quake II», «Unreal», «SiN», «Blood»..., la lista puede extenderse hasta el infinito y, a pesar de ello, cada vez que aparece un nuevo juego que pasa a engrosarla, es capaz de sorprendernos por su calidad superior a lo visto, sus aspectos novedosos, o simplemente por su argumento, siendo éste el más raro de los casos. El que ahora nos ocupa es «Blood 2», un título que promete gran calidad en todos los aspectos, y del que sólo se pueden ver ligeros retazos, ya que se encuentra en proceso de creación y aún no hay nada definitivo. Y decimos que promete porque a pesar de que su estado es muy precario, lo poco que hemos visto de él ha sido suficiente para superar a juegos ya finalizados, lo que nos hace pensar que una vez acabado será algo revolucionario.

LA REENCARNACIÓN DE UN DIOS

El juego comenzará varias décadas después de que Caleb, el mismo personaje que manejaremos en esta segunda parte, desencadenara el caos y la destrucción entre un grupo de fanáticos que le habían matado y resucitado en un ritual satánico, abatiendo incluso al dios que idolatraban, Tchernobog. Los diezmados miembros del culto han conseguido reunir más adeptos y camuflar los movimientos de la secta bajo el velo de una compañía de nombre Cabalco, haciéndose cada vez más poderosos e influyentes, sin que nadie se haya dado cuenta de sus verdaderas intenciones: resucitar a su amado dios. Para ello, tendrán que llevar a cabo la misión de destruir a Caleb, robar su alma e introducirla en el inerte cuerpo de la deidad, devolviéndola a la vida.



Todas las zonas y elementos del mapeado podrán verse afectadas por nuestros ataques, de manera que dependiendo del arma, así deterioraremos el lugar. Los agujeros de bala serán una constante en las zonas de lucha.

En «Blood 2» contaremos con armas de todo tipo, algunas rescatadas de la primera entrega y otras novedosas, pero todas con un efecto devastador sobre nuestros enemigos. Desde un afilado cuchillo, hasta una ametralladora de gran calibre, pasaremos por dos pistolas automáticas, y artefactos de naturaleza mágica que satisfarán nuestra sed de sangre. Por supuesto, también contaremos con nuestras habilidades de no muerto, como extraer la esencia de vida de nuestros enemigos caídos en combate, que repondrán así nuestras energías.

La interacción con el escenario será total. Podremos mover y romper casi cualquier cosa, abrir todas las ventanas y puertas que queramos y desenvolvernos con total libertad por el escenario que estemos pisando.

«Blood 2» continuará la temática, la historia y el mismo nivel de violencia que ya caracterizó a la primera parte, pero con un nivel tecnológico desbordante y unas dosis de imaginación y de humor negro mucho mayores. Si ya pudisteis disfrutar en su tiempo con «Blood», no deberíais perderle el rastro a su secuela que, de seguro, demostrará el buen hacer y la superior experiencia del grupo de programación Monolith Studios.

C.F.M.



Con ese nombre...

Por supuesto, un juego que tiene como nombre "Sangre", no puede más que ofrecer este líquido en cantidades industriales. Cada vez que nos enfrentemos a un grupo de fanáticos, se producirá un festival de hemoglobina digno de las películas "gore" más salvajes. Las gotas de sangre estarán representadas por círculos rojos de diferentes tamaños y tonalidades.

Todos los objetos tendrán su propia sombra, que respetará la posición de las fuentes de luz

El número de armas y de enemigos diferentes será enorme



El paso previo

En esta pantalla podemos ver el aspecto que tiene «Blood 2» una vez se le han extraído las texturas a los personajes y a parte de los elementos de escenario. El sistema que está siendo utilizado para generar los gráficos, como se puede apreciar, es el poligonal y el número de estos con que están creando los objetos y personajes es realmente elevado. Las texturas merecen también mención especial, pues sin ellas no se podría conseguir el efecto realista que tendrán todos los escenarios y los elementos que los forman, desde una pequeña bolsa de basura, hasta una enorme pared llena de graffitties.



F-16 Aggressor

Un oportunista entre reyes

General Simulations y Virgin van a sacar al mercado un simulador de combate aéreo. Curioso porque su calidad es incuestionable, pero a la vez no va a cubrir las expectativas que se pueden esperar. Lo que más llama la atención es la excelente recreación de la aviónica del F-16. Es perfecta.



La aviónica del F-16 representada en este programa de General Simulations y Virgin es de lo mejor que se ha hecho hasta ahora. Esperamos que en la versión final sigan manteniendo ese nivel.





GENERAL SIMULATIONS/VIRGIN
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

Además, la representación gráfica del F-16 y la Inteligencia Artificial del programa prometen ser excelentes, muy buenos. Los escenarios elegidos son toda una novedad en este mundillo de los simuladores de combate aéreo, disfrutando de los paisajes de Madagascar, Marruecos, Etiopía y el valle de Rift. Y toda esta gran promesa, lamentablemente, está enclavada en un programa sin rematar, a tenor de lo visto en la beta que nos ha llegado, con un modelo de campaña escaso, por no decir casi nulo, con unas misiones predeterminadas algo predecibles, y con unos gráficos de terreno, que sin ser malos, a estas alturas no presentan nada nuevo.

PARA ENAMORADOS

«F-16 Aggressor» será un simulador temático –su único avión representado para pilotar es el F-16– planteado como una historia predeterminada, donde unas tropas mercenarias actúan en diferentes escenarios de África para realizar misiones determinadas. Algo parecido a la dinámica de simuladores ya aparecidos anteriormente –«Top Gun» es un buen ejemplo– donde la historia viene contada en vídeo, y siempre es la misma.

Evidentemente, con lo inicialmente visto, «F16 Aggressor» será un sim a tener en cuenta, sobre todo para los enamorados del F-16, ya que realza todas las características de este veterano avión.

Técnicamente, el simulador aportará un detalle interesante, que es conseguir conjuntar en buen equilibrio un buena calidad gráfica, y a la vez un gran modelado de la aviónica. Todo esto en un conjunto final nada exigente con los ordenadores que lo tienen que hacer rodar, pudiendo disfrutar de él desde un sencillo Pentium 90.

¿Cómo lo han conseguido? Está claro que la magia no existe, y sí los compromisos. General Simulations va a vender el producto como aquel simulador que uno siempre quiso volar, porque aúna lo mejor de la aviónica, con lo mejor de los gráficos. Y realmente parece que éste está siendo su objetivo.

La aviónica y la Inteligencia Artificial será muy buena, pero sólo la que concierne a nuestro avión. En cambio, los demás protagonistas de la historia no son nada destacables en estos aspectos. Tal vez esto solo sea culpa de la beta, y haya que refinar algo más el programa, pero no









Se le puede llegar a echar en falta una interacción mayor con los mandos de la cabina virtual, tal y como está de moda en los últimos simuladores desarrollados.





Las misiones y el resto de los elementos que no constituyen la aviónica del F-16 ni su representación serán de segunda categoría, a juzgar por lo visto.



parece que se pueda llegar mucho más lejos. También los gráficos, sonido y demás tecnicismos son buenos, pero de nuevo sólo los referentes a nuestro pájaro; así, podremos ver al piloto moverse, todas las partes movibles del avión son accionables, así como el cockpit. Sin embargo, los demás aviones, objetos y el terreno, sin ser desastrosos, no aportan nada nuevo a lo visto ya, y en algunos casos su modelado es bastante rudimentario. El terreno, del estilo de los creados por Novalogic, desde altas cotas se ve estupendo, pero a baja altura, pierde definición, volumen, y por lo tanto se anula la sensación de velocidad y de baja altura. Ahora bien, al menos sí están consiguiendo ambientar los escenarios, ya que cada uno de ellos será una fiel copia de cómo son de verdad, con sus desiertos, o selvas, o los cañones y desfiladeros del valle del Rift.

F-16 A TODA COSTA

Da rabia disfrutar a tope del F-16 y decepcionarse con los demás componentes del juego –al final se les llega a echar de menos– porque uno se da cuenta de que con un poco de esfuerzo más, este simulador podría resultar excelente.

Evidentemente, con esta estrategia han conseguido aunar todo en un solo programa: buena simulación y buenos gráficos, pero de una manera sesgada, no aplicada al conjunto completo, sino sólo a determinados elementos. Aun así, es una auténtica gozada disfrutar de este «F-16 Aggressor», de su aviónica y del realismo de las armas que incorpora bajo sus alas. El sistema de control por cable –fly by wire– clásico del F-16, estará magníficamente representado, y es verdad que hacía mucho tiempo que nadie se acercaba a estos detalles de simulación.

Cuatro campañas, sin nada de dinamismo, con un total de 40 misiones "enlatadas" hacen insuficiente el disfrute de este avión, ya que al final la consecución del éxito en cada misión se reduce a aprenderse de memoria por dónde actúan cada elemento. Algo similar al «A-10 Cuba». Una vez vuelas la misión tres veces, es como si jugásemos al póker sabiendo las cartas de los contrarios, es decir, no hay diversión.

En fin, otro simulador de combate que va a entrar dentro de poco en las estanterías de las tiendas, y que probablemente pase de puntillas entre los grandes reyes del disco duro, sin hacer sombra a nadie. Un curioso experimento que seguro que los adictos al F-16 estarán deseando probar.

G. "SHARKY" C.

Da la oportunidad de poder disfrutar de un buen simulador desde ordenadores poco potentes



Grand Touring
Carreras de **verdad**

El regreso de una compañía como Elite es una excelente noticia, pero además hemos tenido la suerte de poder ver las primeras imágenes del producto que inaugura su nueva etapa. Un compromiso perfecto entre arcade y simulación para sentarnos en el backet de los superturismos y deportivos que participan en las disciplinas más abiertas y entretenidas. Son colosos diseñados como coches de calle que con ligeros cambios pueden convertirse en bólidos capaces de impresionar a los más curtidos pilotos.



Los coches se pueden personalizar con decoraciones propias y cambiando la tonalidad de los colores.











ELITE/EMPIRE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

El campeonato de turismos o las pruebas de categoría GT1 siempre han estado entre las favoritas de los aficionados al mundo de las cuatro ruedas por sus altas dosis de competitividad. Con «Grand Touring» vamos a tener la oportunidad de probar estas categorías que muchas veces sirven de escuela para aspirar al asiento de un monoplaza de F1. Aunque en principio no parece que la reproducción de los coches respete los nombres y las características de los modelos reales, sí se puede apreciar en estas primeras fases de la producción un enorme parecido con coches como BMW Z-1, Renault Alpine, etc. Lo que en Elite se están ahorrando en licencias lo están gastando en el desarrollo gráfico de cada modelo poligonal, porque nos ha encantado el tamaño y la definición de todos los coches, que además sorprenden por el realismo de su comportamiento y la recreación de las suspensiones, aerodinámica, etc.

LA IA SERÁ LO MEJOR

Las ideas iniciales del proyecto se dirigían fundamentalmente hacia el terreno de la simulación, pero a última hora se ha decidido añadir un modo arcade para que todos pudieran disfrutar de la conducción desde le primer momento. En el modo simulación, no sólo aparece el habitual menú de configuración con valores como la suspensión, los neumáticos o el chasis,



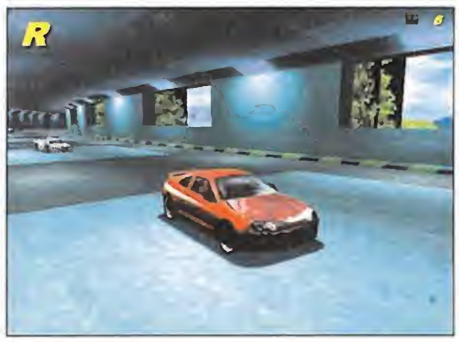








Las repeticiones son el mejor método para aprender el estilo de cada rival, porque la IA responde a unos valores definidos.



El realismo de pilotaje en el modo simulación será insuperable



La meteorología y los efectos de las luces nos sorprenderán durante el desarrollo de la carrera.

se notan unas exigencias de pilotaje mucho más cercanas a la realidad. La tendencia a sobrevirar, la pérdida de control cuando se bloquea la frenada o los derrapajes están siempre presentes. La IA de los pilotos controlados por el ordenador pondrá las cosas aún más difíciles, porque adelantarles o cerrarles el paso es muy complicado, casi siempre encuentran ese inevitable pequeño hueco y lo aprovechan.

Si la jugabilidad parece asegurada por partida doble con los modos simulación y arcade, el número de coches y circuitos disponibles, más de 20 en ambos casos, es todo un seguro para los que prefieren la cantidad como sinónimo de diversión. Los trazados discurren por zonas urbanas, en circuitos cerrados y por campo abierto, y el diseño de las curvas, la presencia de continuas chicanes y los badenes que reducen al mínimo la visibilidad no van a permitir ningún despiste. Por suerte, el control del coche responde inmediatamente a las órdenes de nuestro mando de control.

PRIMER PLANO

Los gráficos no llevan visos de ser alucinantes, pero la utilización de todos los recursos del Direct3D de DX6 se deja ver en la calidad de los filtros de texturas y en la suavidad del movimiento, con una sensación de velocidad muy real gracias al tratamiento en las texturas del asfalto y a las marcas en los pianos y en las calzadas. Los circuitos están muy recargados de detalles y elementos que parecen digitalizados a partir de escenarios reales. Más de diez cámaras seguirán la acción. En las repeticiones de toda la carrera están disponibles todas las cámaras, y se pueden grabar en el disco duro. Las partidas multijugador admitirán hasta ocho jugadores. Elite está en el camino de repetir su histórica reputación de la época de los 8 bit, y «Grand Touring» se perfila como uno de los grandes títulos del año.

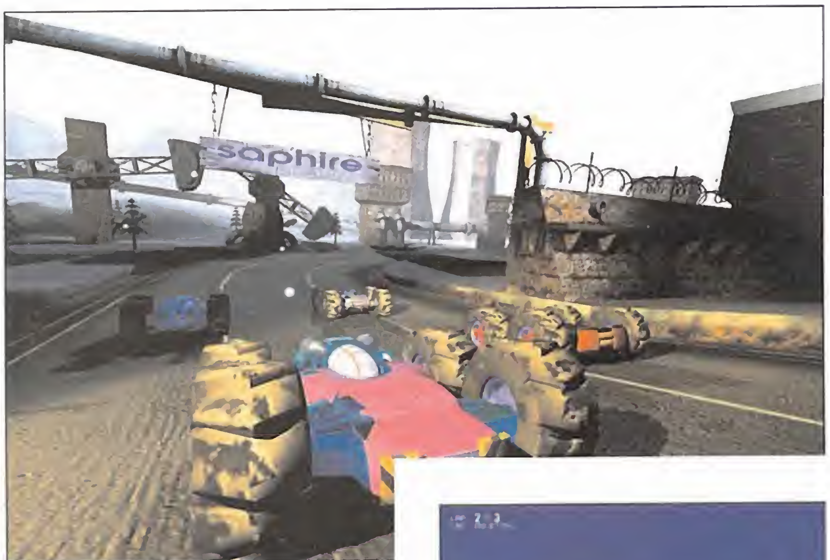
A.T.I.

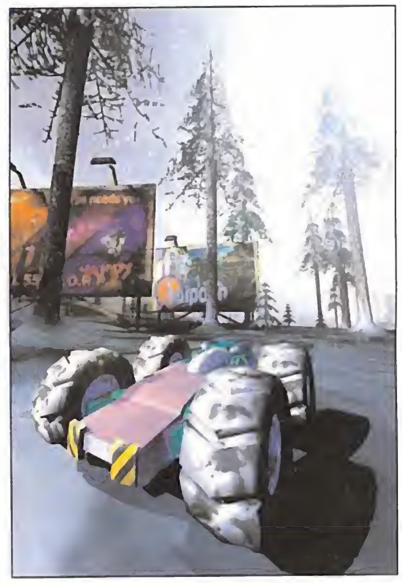


Rollcage

Peonzas sobre ruedas

En Psygnosis han echado mano de una buena coctelera y ahora están removiéndola para hacernos la boca agua con una mezcla de «Forsaken», «Wipeout» y «Megarace». Su nombre será «Rollcage».





Será lo más parecido a conducir una bola de golf dentro del ojo de un huracán



Las piedras son el recurso más sencillo para pegársela a todo aquel que ose adelantarnos.



A.T.D./PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD(WIN 95/98), PLAYSTATION**
ARCADE

Si os preguntáis qué puede salir de semejante combinación, en esta primera toma de contacto os adelantamos algunas impresiones de lo que a todas luces va a ser un arcade de primer orden, una tormenta visual con un concepto extravagante; una especie de arcade galáctico sobre cuatro ruedas motrices con ángulo de giro de 360º. Bueno, la definición nos ha quedado algo enrevesada, pero de verdad no es nada sencillo describir cómo se juega con «Rollcage». Estos vehículos no son naves, ni aviones y tampoco pueden ser considerados como coches. Más bien son la versión informática de esos







cacharros teledirigidos que dan vueltas sobre sí mismos, pueden girar en redondo, se suben por las paredes, etc. En esta versión virtual hay que añadir dos cualidades más: se agarran a techos y paredes y son indestructibles. Conducir una de estas máquinas es una experiencia nueva, porque si bien no es el primer juego con esta clase de bichos, sí va a ser la primera vez que texturas en paleta de 32 bit y una resolución de 1.280x1.024 nos explotan en la retina mientras la velocidad de ejecución supera los 90 fps.

SIN DIRECCIÓN

Aún no es seguro si en la caja del juego se va a imprimir un aviso de contraindicación a personas sensibles al mareo, pero aunque sea pura broma, tampoco creáis que estaría de sobra. Os podemos asegurar que si aguantáis con «Rollcage», os dormiréis en la prueba del centrifugador de la NASA. La sensación de velocidad es electrizante y los cambios de vista, al ponernos boca a bajo rodando por los techos, sorprenderán al más pintado. Seguir desde la perspectiva subjetiva los botes en todas direcciones no es precisamente la mejor receta digestiva.

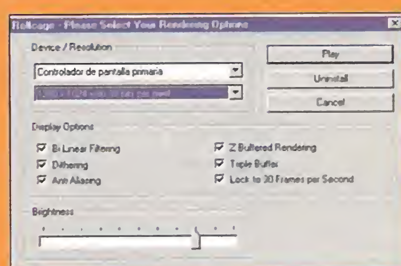
Dedicar algo de tiempo al aprendizaje de cómo se controlan estas pelotas de ping-pong con cuatro ruedas será imprescindible; el control es extremadamente rápido y la dirección es un manojo de nervios. Si optáis por el teclado, os avisamos que podéis terminar con el cable enredado en vuestro cuello, y si tenéis un joystick o un volante con feedback, mucho ojo con no soltarlo ni un segundo porque puede

Para probar el hardware más privilegiado

A la vista de estas pantallas pocos comentarios necesita el trabajo que están llevando a cabo los grafistas de Attention to Detail, equipo vinculado a Psygnosis que está desarrollando el programa. Los efectos visuales recuerdan a «Forsaken» y se van a exprimir al máximo los recursos de los últimos procesadores gráficos. Como se puede apreciar en la ventana de configuración, en una RIVA TNT se puede jugar a 1.280x1.024 con paleta de 32 bit, todo un lujo visual que merece la pena ver, aunque sea de pasada. Las cámaras libres, la perspectiva subjetiva y la repetición de la carrera serán las encargadas de seguir el continuo espectáculo. La sensación de velocidad, con increíbles tasas de fps, nos dejará sin aliento.

El sonido también se está diseñando para producir una atmósfera de 360º, con el soporte de las librerías de DirectSound 3D y de las extensiones Enviromental Audio de Creative, tarjetas con cuatro canales de sonido como la SB PCI 128, la SB Live! o la MaxiSound Dynamic3D serán capaces de generar un entorno acústico tan real que siempre sabemos por dónde andan nuestros rivales sin necesidad de mirar a la pantalla.





La estructura novelística del juego puede resultar un arma de doble filo si limita la libertad del jugador



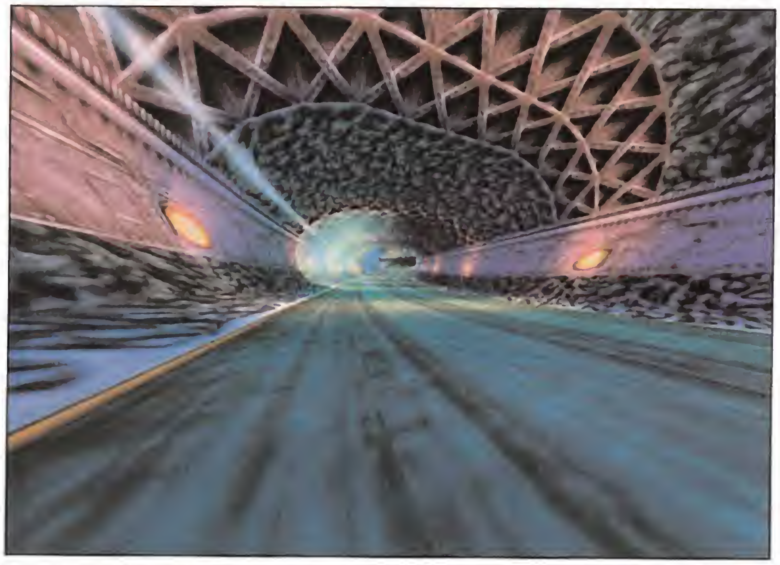






Podemos disparar sobre los edificios para derribarlos y cortar el paso.

Habrá que tener un estómago de acero para no marearse con «Rollcage»



En los túneles lo mejor es subirse al techo para adelantar sin problemas, aunque el lío viene cuando se acaba.



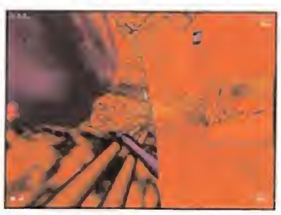
Transparencias, fuentes de luz dinámica, sombreados... Todos los recursos se están aprovechando para conseguir los mejores gráficos del género.

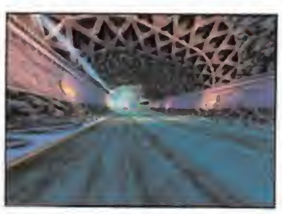
Técnicamente va a ser un derroche en todos los sentidos

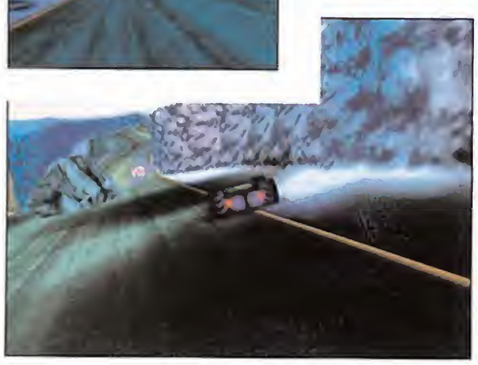
salir volando por los aires. Tras el periodo de adaptación, os espera una competición en la que los rivales van a utilizar toda clase de armas y maniobras para detener vuestra carrera. Como el coche es indestructible, lo más importante no es un pilotaje de automovilismo de competición; hay que estar más atentos a los obstáculos y a los enemigos, porque los choques y las armas que empleen es lo único que puede frenarnos lo suficiente como para perder la comba de la carrera.

DE TODO

Los trazados están repletos de armas e iconos de ayuda; aceleradores, misiles, dispersores, escudos, corrientes eléctricas, heladores, rayos tractores que frenan a todos los demás y muchos más cachivaches a cuál más estrambótico. Para hacernos con estos artilugios hay que hilar fino y chocar contra ellos o pasar por encima de sus marcas –que pueden estar en suelos, paredes y techos–. Otras tretas son las rampas y los atajos secretos. Pero no vais a ser los únicos cerebros sobre la pista, porque los coches controlados por el ordenador tienen una IA específicamente programada para fastidiar a todo aquel que se ponga por delante; menos mal que también se atacan entre ellos o se chocan sin venir a cuento. Como la velocidad es demasiado fulgurante como para acertar con los misiles, otra táctica bastante efectiva es cargarse los edificios, las piedras y obstáculos diversos para que caigan encima de los demás o estrechen la calzada.









Se están desarrollando opciones de juego para satisfacer todos los estilos; competición por ligas, contrarreloj, modos deathmatch, y los juegos multijugador por red o en pantalla partida contarán con circuitos propios y características especiales. Habrá seis coches con diferentes prestaciones y comportamiento y más de veinte circuitos muy imaginativos. En definitiva, ya se puede hablar de «Rollcage» como de un gigantesco parque de atracciones en el que nada importan los tiempos, no hay reglas ni impera la lógica, un mundo creado con los últimos recursos gráficos y sonoros que va a romper moldes y establecer un nuevo récord Guinness de adicción.

A.T.I.


ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA
ANIME
La invencible Nuku Nuku
Una poderosa androide defenderá al Dr. Kyu y a su hijo de la peligrosa Corporación Mishima...
La invencible Nuku Nuku
Disponible a partir del 20 de enero
anime PIONEER
EL HAKKENDEN
Disponible a partir del 20 de enero
El misterio que rodea a los ocho perros guerreros comienza a desvelarse...
Ya disponibles
EL HAKKENDEN
Y en Febrero... PERFECT BLUE, la última obra de KATSUHIRO OTOMO
PERFECT BLUE
DE LOS CREADORES DE "AKIRA" Y "MEMORIES"
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS
MANGA FILMS
MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es



The Legend of Zelda
Ocarina of Time
La salvación d

DESDE QUE SE COMENZÓ A HABLAR DE ESTE TÍTULO, MUCHO HA LLOVIDO Y MUCHOS RUMORES SE DIFUNDIERON AL RESPECTO. QUE SI IBA A SALIR PARA DD64, QUE SI AL FINAL NO, LA CUESTIÓN ES QUE YA TENEMOS EL CARTUCHO EN NUESTRAS TEMBLOROSAS MANOS Y NOS DISPONEMOS A VER, EN VIVO Y EN DIRECTO, UN CLÁSICO POR EXCELENCIA, ESTA VEZ DESTINADO A LA TODOPODEROSA NINTENDO 64.

NINTENDO
Disponible: **NINTENDO 64**
AVENTURA

La leyenda que rodea la creación de Hyrule se ha transmitido generación tras generación, gracias a los sabios ancianos del reino. La historia cuenta cómo antes de la creación del tiempo conocido, la tierra de Hyrule fue creada por tres diosas: Din, Nayru y Farore, que descendieron de los cielos y crearon la materia a partir de polvo cósmico. Finalizaron su creación, poblando Hyrule con cinco razas diferentes, los Zora, en las zonas acuáticas; los Gorons, comedores de piedra, en las zonas montañosas; en la profundidad de los bosques, los esbeltos Kokiri, con su guardián, el árbol Deku; los malvados Gerudo, en las zonas desérticas; y en las verdes estepas, los nobles y altivos Hylians. Antes de partir, las tres diosas impartieron los sagrados códigos de la Ley y el Orden, y lo simbolizaron con en un objeto triangular: la legendaria Trifuerza, que desde entonces fue reverenciada por todas las razas. El lugar elegido como reposo para la Trifuerza, fue llamado la Tierra Dorada. Muchos seres oscuros, ávidos



Según avancemos en la aventura, hallaremos objetos que nos ayudarán en nuestro cometido.



Como no podía ser de otra manera, tendremos que enfrentarnos a complicados puzzles.



Las conversaciones con los personajes tendrán gran importancia en el transcurso del juego.

e Hyrule

de poder, trataron de robar el símbolo, y ninguno de ellos lo consiguió, gracias a la construcción del Templo de la Luz por parte de un sabio llamado Rauru.

Con el paso del tiempo, tanto el templo como la Trifuerza fueron prácticamente olvidados y convertidos en leyenda. La gente dejó de respetar los códigos de Ley y Orden, y las guerrillas y las incursiones bélicas fueron cada vez más comunes en Hyrule. Los Zora se enfrentaron a los Hylians, mientras que los Gorons y los Gerudo batallaban sin cesar. Solamente los Kokiri, protegidos por el sello mágico del árbol Deku, consiguieron permanecer al margen de todas las guerras.

Ganondorf, el rey de los ladrones Gerudo, descubrió, en sus estudios arcanos, el origen y el poder de la Trifuerza, así como su lugar de reposo y la manera de entrar en él. Sabía que necesitaba reunir las Piedras Espirituales, que estaban en poder de los Kokiri, de los Gorgons y de los Zora, y que eso no era lo único que necesitaba conseguir. En el centro debería estar un objeto legendario. Un instrumento musical con poderes ilimitados: la Ocarina del Tiempo. Acorde con la leyenda, dicha reliquia debía estar en poder de la familia real de Hyrule. Con el mapa, sus hechizos y el ejército a sus órdenes, todo estaba preparado para poner en marcha su plan de conquista de la Trifuerza.

The Legend of Zelda

JULIO DE 1.987



El primer Zelda apareció en Julio de 1.987 como cartucho de NES. El éxito fue rotundo. Todos los poseedores de la consola de 8 bit estaban de acuerdo en que era el juego más innovador del momento, no sólo por su calidad técnica, sino también por el hecho de llevar una pila en el interior del cartucho que permitía salvar partidas. Con «The Legend of Zelda» los jugadores fueron introducidos en un, por aquel entonces, novedoso género, el de los JDR. La gran variedad de escenarios y de enemigos se unían a un cuidado argumento y a unos puzzles y enigmas de dificultad endiablada. Cuando «The Legend of Zelda» llegó a los Estados Unidos, cambió radicalmente la manera en que la gente vería los juegos a partir de ese momento. En esta ocasión, Link tuvo que enfrentarse a Ganon, un malvado ser de gran poder que raptó a la princesa Zelda.







Los siete años que separan al juego de la parte anterior están más que justificados, dada la calidad que «Ocarina of Time» posee



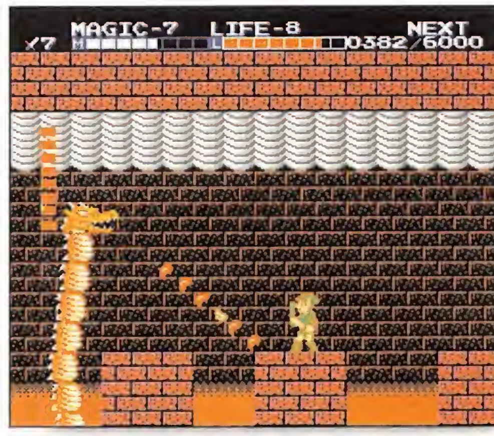
El hada que nos acompañará en la aventura, nos dará, de vez en cuando, valiosas pistas.



La Ocarina del Tiempo es el objeto sobre el que gira toda la nueva aventura de Link.

DICIEMBRE DE 1.988 — Zelda II: The Adventures of Link

Esta segunda parte se caracterizaba por tener un mapeado y una variedad de enemigos mucho más grande. También salió para la Nintendo de 8 bit. Y se convirtió, en poco tiempo, en uno de los títulos más vendidos de su época.
La inteligencia artificial de los personajes fue aumentada y, ahora, podían mantener conversaciones semiinteligentes con el protagonista.
«Zelda II: The Adventure of Link» introducía además la novedad del cambio de perspectiva, que variaba según nos desplazábamos de una ciudad a otra, o si estábamos en el interior de una de ellas.



Ganondorf pensaba para sus adentros que no tenía que ser muy difícil conseguir las Piedras Espirituales. Tanto los Zora como los Gorgons estaban debilitados por las guerras civiles, y los Kokiri, que no sabían lo que era una espada, no representarían en la práctica ninguna resistencia destacable.
Luego estaba la Ocarina del Tiempo. Aunque, aprovechando la audiencia que tenía programada con el mismísimo rey, entraría en el castillo sin problemas y, una vez allí, podría acabar con aquel que se interpusiera entre él y la reliquia, incluso aunque fuera la familia real y la mismísima princesa Zelda.

UNA LARGA Y MERECIDA ESPERA

Casi siete años han pasado desde «The Legend of Zelda: A Link to the Past» hasta este «The Legend of Zelda: Ocarina of Time», siendo necesaria también una consola superior a la Super Nintendo. Las superiores posibilidades de la Nintendo 64 han hecho posibles aspectos como la tridimensionalidad del juego, los cuidados gráficos y movimientos, el fastuoso colorido, el casi infinito mapeado y el argumento

La interacción con los objetos y escenarios es mucho mayor que en cualquier entrega anterior

ABRIL DE 1.992 — The Legend of Zelda: A Link to the Past

Mucho tuvieron que esperar los fans de Zelda hasta ver hecha realidad la nueva parte de esta saga. Cuatro años fueron necesarios para que esta parte, ya en formato de Super Nintendo, viera la luz. Aprovechando al máximo las posibilidades de la nueva consola, «The Legend of Zelda: A Link To the Past» demostró que era mucho mejor y más completo que el original. Un vasto mundo por explorar; cientos de criaturas y personajes con los que luchar y entablar conversaciones; decenas de zonas secretas y un cuidado argumento, hicieron de este cartucho un clásico que, hoy, más de uno sigue disfrutando.













LAS POSIBILIDADES DE ACCIÓN DE LINK Y LOS MOVIMIENTOS EN COMBATE HAN AUMENTADO EN CANTIDAD Y VARIEDAD

Link's Awakening

AGOSTO DE 1.993



En este año apareció el primer juego para Game Boy, basado en la leyenda de Hyrule. También fue éste el primero en introducir el elemento de la ocarina, que ahora en el juego de Nintendo 64 se perfecciona. La perspectiva y la calidad de los gráficos era similar a la del juego de Super Nintendo, con la salvedad de los colores, pero las posibilidades, el argumento y demás, eran prácticamente idénticos.

de película que nos introduce en la aventura desde el primer momento que la jugamos.

Más de un lustro sin jugar a una nueva parte de «The Legend of Zelda» ha servido, en mayor parte, para engrandecer nuestra sed de aventura y nuestra curiosidad por saber qué nuevos secretos nos aguardan en la tierra de Hyrule, y eso se nota en la avidez con la que todos los que integramos la redacción nos hemos puesto a jugar con este título.

Como ocurría en las anteriores entregas, nuestro protagonista comienza prácticamente con las manos vacías, y vulnerable a cualquier ataque. Nuestros progresos en el juego y la experiencia conseguida en lides como la magia o el combate nos otorgarán, por una parte, mayor poder como guerreros y, por otra, objetos mágicos que nos harán cada vez más fuertes y capaces de realizar acciones arriesgadas.

Si en «The Legend of Zelda: A Link to the Past» el número de items era muy elevado, aquí se cuenta casi por centenares, dividiéndolos en armas, artefactos mágicos, vestimentas, rupias, pociones, cofres, frascos o mobiliario, y con todos ellos podremos interactuar con plena libertad.

IMPRESCINDIBLE

La calidad técnica de este título es sobresaliente, lo miremos por donde lo miremos. Los diseñadores de Nintendo, con Miyamoto a la cabeza, han sido capaces de aportar a un sistema de acción tan complejo y lleno de posibilidades como el que tiene este juego, una esquematización y una simplificación al manejo del mismo que, desde el primer minuto, nos permite desplazar a Link por el mundo de Hyrule, sin dudar el botón que debemos pulsar.

Un sistema de menús de fácil acceso nos dará paso al mapa y al inventario de objetos, entre los que podremos movernos a golpe de pad.

La música es apoteósica y le aporta un tinte épico a la acción, como nunca hemos vistos. Los efectos de sonido, por su parte, son geniales y muy numerosos. Cada acción, hechizo, arma o personaje tienen su propio soniquete o voz.

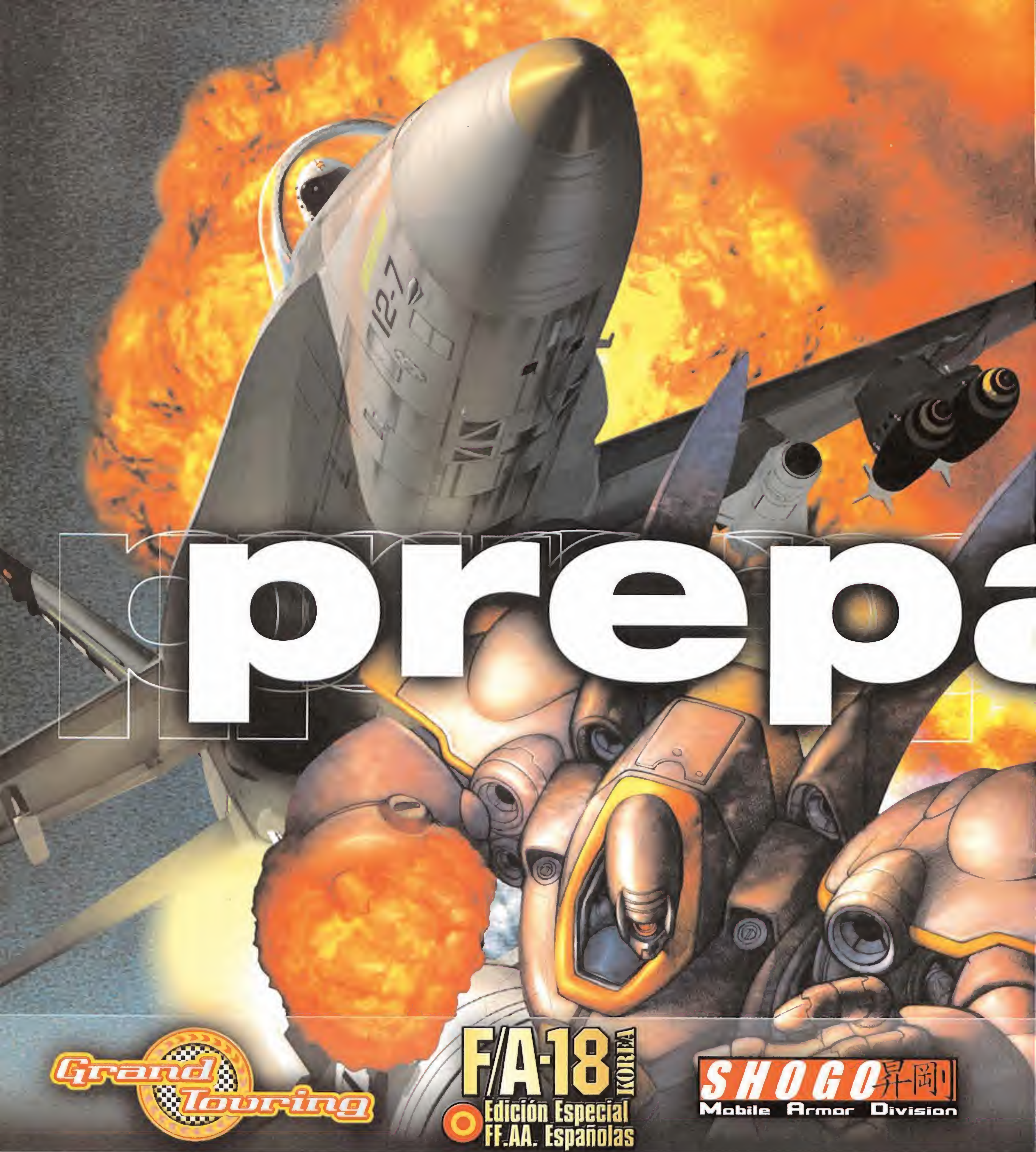
Sentimientos de envidia van a aflorar entre los usuarios de PC al saber que, por fin, esta maravilla de la programación ha aparecido en exclusiva para Nintendo 64, y es que ser aficionado a las consolas tiene sus ventajas.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 95 **ADICCIÓN 92**

El argumento es uno de los aspectos que más se ha cuidado del juego. La perspectiva tridimensional está muy bien conseguida. Todos los personajes y los objetos están cuidados al máximo.

PUNTUACIÓN TOTAL 95


prepa
Grand Touring
F/A-18 KOREA
Edición Especial FF.AA. Españolas
SHOGO 昇剛
Mobile Armor Division



árate
ENEMY ENGAGED
APACHE HAVOC
2.995
PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98 | Tarjeta 3D
5|marzo|1999
100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
3D
Requiere Aceleración 3D
dinamic
MULTIMEDIA
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

El Gran Tarkilmar, como cada madrugada, recorre el largo camino que le separa de El Club de la Aventura. Pero, un momento. Algo ocurre. Un grupo de aventureros se arremolina alrededor de un venerable anciano vestido con un estrafalario traje rojo, en las inmediaciones de la entrada secreta.

Cuento navideño

El hombre, cuya larga barba recortada a mordiscos le cuelga hasta la cintura, parece muy sofocado. Recoge el desgarrado gorrito adornado con una graciosa borla y se monta en un extraño trineo tirado por renos, desapareciendo en las alturas mientras exclama: "¡Locos! ¡Estáis todos locos! ¡Si queréis vuestros regalos, enviad a buscarlos a vuestro Guybrush Peedbrood, o Threepcook, o como diablos se llame!"

Mientras lo despiden con gritos de "¡Vuelve aquí, cobarde!", El Gran Tarkilmar interroga a Tango y Mambo –ver «ToonStruck»–, los dos vigilantes nocturnos del Club.

¡Tango! ¡Mambo!, ¿qué demonios significa todo este alboroto?

"¡Ah, hola, jefe!", responden al unísono. Tango toma la palabra: "¡Has llegado a tiempo de ver cómo echamos a un sanguinario ladrón! Le sorprendimos intentando colarse en la sede de El Club por la chimenea. Tras una dura pelea a mordisco limpio, conseguimos reducirlo. El muy mentiroso se empeñaba en repetir que se llamaba Papa no-se-qué, pero cuando le preguntamos cuántos hijos tenía, ¡confesó que ninguno! Nos dijo que nos conocía a todos, y que nos traía un envío, así que le sometimos a un interrogatorio. Yo le pregunté cómo se llama el protagonista de «The Pandora Directive», y el color de los zapatos del Príncipe Brandon. Mambo le metió un polvorón en la boca y le obligó a pronunciar tres veces seguidas el nombre de Guybrush Threepwood sin atragantarse, pero no superó ninguna de las pruebas, así que le echamos a patadas. Hemos hecho un buen trabajo, ¿eh?"

Esto.... Sí, sois una pareja muy eficiente. Estoy muy orgulloso de vosotros. A propósito, ¿no os gustaría tomaros unas largas vacaciones?

REGALOS PROPIOS

Me parece que este año nos vamos a quedar sin obsequios navideños, pero nada impide que nos regalemos a nosotros mismos alguna aventurilla de calidad.

Las más apetecibles son «Black Dahlia» de Take 2, una entretenida película interactiva en 8 CDs, de los creadores del maltratado «Ripper»; «Reah» de Project 2, un aceptable clónico de «Riven»; «Nightlong» de Team 17, competente aventura futurista, al estilo más clásico; y, por supuesto, la excepcional «Grim Fandango» de LucasArts. Sierra también ha prometido publicar, antes de fin de año, «King's Quest VIII» y «Quest for Glory V» –al menos en Estados Unidos–. Para los desconocedores de la trilogía más famosa, LucasArts ofrece «Monkey Island Saga», los tres capítulos recopilados a un apetecible precio.

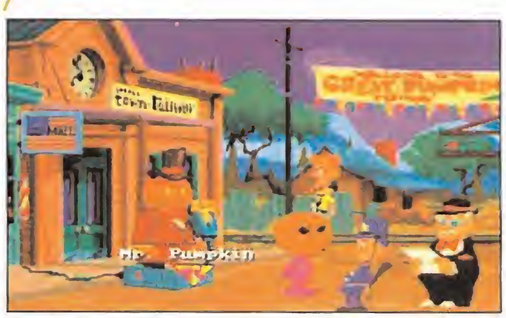
LAS MEJORES

DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Hollywood Monsters
- Broken Sword II
- Broken Sword
- Leisure Larry VII

TOP 5

- Day of the Tentacle
- Monkey Island
- The Curse of Monkey Island
- Monkey Island II
- Broken Sword





NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL CLUB DE LA AVENTURA**
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

LENGUAS DE TRAPO

La segunda actividad preferida de los creadores de aventuras gráficas, después de idear enrevesadas situaciones, es encontrar un micrófono y liarse a contar su vida sin ningún prejuicio. Por suerte, entre los desvaríos de la mayoría de ellos, siempre se puede entresacar alguna frase interesante...

"Sierra se gastó cero dólares en promocionar «Leisure Larry I», en parte porque recelaban de su carácter adulto, y en parte porque, en aquella época, no tenían un duro".
-**Al Lowe**, creador de la saga de Larry Laffer.

"«Simon the Sorcerer III» iba a ser una aventura 2D. Teníamos el 70% ya hecho, pero nadie quería publicarla. Así que tuvimos que hacerla en 3D. Dentro de un año, no existirán juegos 2D en las tiendas."
-**Andrew Brazier**, diseñador gráfico de esta tercera entrega.

"No dudo de que habrá «King's Quest IX», pero primero tenemos que terminar «King's Quest VIII»."
-**Mark Seibert**, productor del octavo capítulo.

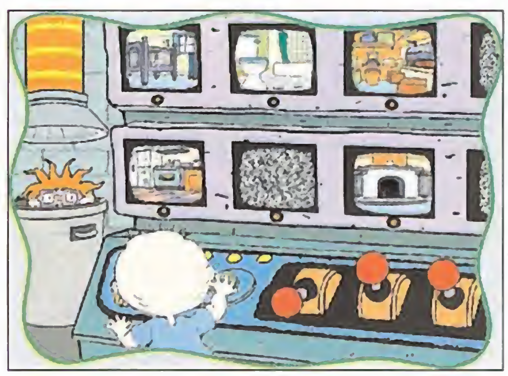
"Yo estaba preparando una aventura gráfica de la saga «Star Wars» en 3D, pero el proyecto no salió adelante porque era muy similar a «Grim Fandango», y hacer dos aventuras tridimensionales a la vez era demasiado arriesgado."
-**Hal Barwood**, creador de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis».

Con respecto a «Grim Fandango» y al futuro debate que tenemos planteado, Imanol Mitxelena, de Bilbao, está totalmente a favor de las aventuras en 3D. Según él, son mucho más espectaculares, ofrecen más posibilidades, y aumentan la sensación de "estar ahí". Imanol pregunta si «Grim Fandango» es tan bueno como parece, y si funciona bien sin tarjeta aceleradora.
Poco tengo que añadir a lo comentado en el Punto de Mira del mes pasado. Si queréis mi opinión personal, «Grim Fandango» ha sido el único título que me ha hecho plantearme la pregunta "¿es la mejor aventura de todos los tiempos?", desde que se publicó «Monkey Island II». Y de eso hace la friolera de seis años.



En cuanto a la necesidad de disponer de una aceleradora 3D, no debéis confundir una aventura gráfica, donde los movimientos son pausados, con los refrescos de pantalla vertiginosos y los efectos especiales de los arcades 3D. «Grim Fandango» NO necesita aceleradora. La velocidad, con o sin ella, es la misma. La única diferencia es que los gráficos de los personajes –que no de los escenarios– son algo más perfectos, pero hay que poner mucha atención para darse cuenta.
Para terminar con las novedades del mes, podéis ver algunas imágenes de **«Chewy Escape from F5»** de New Generation, realizado en Alemania, y «Rugrats Adventure Game» de Broderbund, dos programas con pocas posibilidades de distribuirse en España, pero que El Club deja constancia de su existencia, para que veáis lo que se publica en otros países.
«Chewy» es una aventura al estilo de «Hollywood Monsters», en donde dos amigos extraterrestres, Chewy y Cliff, son perseguidos por los Borx, una belicosa raza poseedores de una terrible arma.
La acción comienza cuando la nave de los protagonistas se estrella en la Tierra, y Cliff es atrapado por el enemigo. «Chewy» destaca por su sentido del humor y los bajos requisitos del hardware, pues basta con un 486 para disfrutar del programa. **«Rugrats»,** por su parte, es una divertida historia para niños basada en la famosa serie de dibujos «Ratas de Moqueta», emitida por algunas televisiones autonómicas. Creada por los propios autores de la serie, nos propone manejar a un puñado de críos revoltosos y resolver más de 30 puzzles, antes de liberar al mundo –otra vez– de la tiranía de los extraterrestres y su malvada reina, Angeleeka.
Una entretenida adaptación que, como todo buen programa para niños, agradará también a los más mayores.







HISTORIA SOBRENATURAL

«Expediente X» ha sido una de las aventuras gráficas más esperadas del año. Su carácter de película interactiva, sin embargo, ha retraído a muchos aficionados. Rubén, de Zaragoza, se queja de que no hemos comentado nada sobre ella en el Club, y nos pide nuestra opinión.
Cuando no hablo de una aventura, es porque no tengo nada que añadir con respecto a las Previews y Puntos de Mira aparecidos en otras secciones de la revista. «Expediente X» es, en efecto, una película interactiva, con las limitaciones que ello conlleva. Sin embargo, el guión ha sido realizado por el creador de la serie; la calidad del vídeo es excepcional, apoyada por la presencia de los actores originales; y el doblaje al castellano ha sido realizado por el mismo equipo que se encarga de la adaptación televisiva. Por tanto, cualquier aficionado disfrutará como un loco con el programa, si no le importa visionar las abundantes escenas intermedias.
Eso es lo que han hecho Paco Jurado, de Córdoba, y Tomás Rodrigo, de Arganda del Rey. Ambos casi han resuelto el misterio, pero les falta dar el último paso. Aquí va el fatal desenlace: una vez en Alaska, hay que dirigirse a la casa de Rauch y, tras desatarlo, tirar del esqueleto del techo, para liberar a Mulder. Tras contestar el teléfono y matar a los dos secuaces, podréis viajar a la base, donde se encuentra Scully. En el laboratorio, utilizad la barra roja electrocutante para defenderos de los ataques. Cuando Mulder sea invadido por un alien, decidle a Scully que corra y disparad al guardia con la pistola. Ahora, según el plan de Scully, deberéis pulsar el botón verde de la sala de cuarentena; la palanca blanca con un pulsador negro en la sala de control; y los botones rojos cerca de la urna. La secuencia abrirá el habitáculo donde se encuentra Mulder. Disparad al guardia, recoged la llave y corred a la urna, para encerrar a Mulder. Finalmente, debéis lanzarle el estilete a Scully cuando se produzca el ataque. La heroína se hará cargo de la situación, terminando con la pesadilla.
No hay tiempo para más. El próximo mes retomaremos el resto de cuestiones que se nos han quedado en el tintero. ¡Felices Fiestas!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

«Broken Sword» ha necesitado dos años para ganarse el beneplácito de los aventureros, pero por fin ha sido universalmente aceptada por los votantes. Llama la atención, también, la modernización de la lista Las Mejores del Momento, pues ninguno de los títulos supera los dos años de antigüedad. Los clásicos de Lucas, poco a poco, se van tomando el descanso que se merecen...

EL RETO





El nuevo apartado que inauguramos hace un par de meses ha tenido una excelente acogida entre los aventureros.
Si recordáis, el primer Reto propuesto consistía en encontrar el puerto donde Guybrush Threepwood era arrojado en «Monkey Island I», dentro de «The Curse of Monkey Island». Pues bien, entre las muchas cartas y e-mails recibidos al respecto, algunos de las cuales exclaman "eso es imposible", sobresalen los remitidos por Ángel Manzano y Felipe Espejo Arévalo. Ellos han sido los únicos que, en el momento de cerrar la sección, han descubierto la solución.
Atentos: Tenéis que dirigiros a la playa de la Isla Blood, donde parte la barca del Galés Perdido. Allí, debéis "coger" el agua de mar la friolera cantidad de 26 veces. Las 25 primeras, Guybrush se niega, pero en la 26, se introduce en el océano y aparece en el puerto de la Isla Melee.
Tras condecorar a nuestros amigos Ángel y Felipe con la Orden de Honor del Club, os propongo otro nuevo Reto.
Esta vez se trata de encontrar a Tim Schafer, el creador de «Grim Fandango», dentro de su otro juego «Full Throttle» pero, atención, ¡completamente desnudo! Para que os hagáis una idea, en las fotografías adyacentes aparece la imagen de Tim, junto a Hoagie, el protagonista de «Day of the Tentacle», otra reencarnación del mencionado Schafer. Si alguien consigue dar con la deseada imagen, remitid una captura de la pantalla o el lugar exacto donde aparece, para convertiros en los próximos Aventureros de Honor.

CDmanía

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.

La sección CDmanía ha cambiado de ubicación. A partir de este mes será la protagonista de nuestras páginas centrales. Con esta decisión queremos potenciar la utilidad de estas páginas para que podáis guardar junto con el CD del mes sus instrucciones correspondientes. Todo lo que tenéis que hacer es arrancar esta páginas centrales y plegarlas en tres partes iguales, siguiendo las marcas representadas por los recuadros de texto y doblarlo a su vez en dos. De este modo podéis guardarlas dentro de la bolsa de plástico que contiene el CD-ROM. Os recordamos que también a partir de este mes, en portada, incluimos una pegatina con la carátula del CD. Esperamos que todos estos cambios os parezcan muy interesantes.

KING´S QUEST: MASK OF ETERNITY

El mal se ha establecido en el santuario sagrado de la Máscara de la Eternidad, rompiéndola en varios pedazos que han caído sobre la tierra. En el reino de Daventry, un joven llamado Connor recoge uno de los pedazos, que encuentra por casualidad, lo que le salva de convertirse en estatua debido a un conjuro del malvado Lucreto. Como único habitante vivo de todo el reino, Connor se embarca en una aventura de desenlace incierto con el fin de devolver la paz a su tierra.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 166 (Pentium II 266)
RAM: 32 MB (64 MB)
CD-ROM: 4X (32X)
Vídeo: DirectX 6.0

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Fin: Correr/Andar
Insert: Saltar
Supr: Cambiar arma
Home: Centrar cámara
Tab: Mapa
Shift: Modificar
Ctrl: Cambiar cursor
Alt: Retirar arma
Espacio: Abrir/Cerrar interfaz

HEAVY GEAR II

El antiguo enemigo de Terra Nova está dirigiendo acciones hostiles contra su antigua colonia. Como contramedida se está formando un escuadrón con los mejores pilotos de Gears del mundo que se encargará de infiltrarse entre las fuerzas terrestres y retrasarlas lo más posible. En la demo de «Heavy Gear II» que os ofrecemos este mes se incluyen tres misiones, de las cuales dos son multijugador. La primera de ellas es una zona boscosa para un solo jugador, la segunda un pantano y la tercera el espacio.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 166
RAM: 32 MB para un jugador y 64 MB multijugador
Espacio en disco duro: 62,1 MB
Vídeo: Tarjeta con soporte para Z-buffering y DirectX 6.0

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

Teclado numérico: Movimiento
+/-: Empujar hacia delante/atrás
Av Pág: Agacharse
Re Pág: Levantarse
Retroceso: Patinar
Intro de teclado numérico: Encender turbinas
Ratón: Apuntar
Botón Izq: Disparar
Botón Derecho: Montar arma
Shit Izq: Cambiar de arma
G: Granada
E: Enemigo más cercano

KLINGON HONOR GUARD

DEMO

Se ha producido un intento de asesinar a Gowron, el líder del Alto Consejo Klingon, con una bomba que hace explosión en la sala del Consejo, resultando muertos varios miembros del mismo y de la Guardia de Honor. Las principales sospechas recaen sobre el clan Duras y sus líderes Lursa y B'Etor. A pesar de estar sólo entrenando para convertirse en miembro de la Guardia, el protagonista debe perseguir a los criminales a su escondite en la Capital del Imperio Klingon.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 166 con aceleración 3D por hardware o Pentium 233 con aceleración 3D por software. **RAM:** 32 MB (64 MB)
Espacio libre en disco: 57,8 MB. **CD-ROM:** 4X
Vídeo: Tarjeta de vídeo PCI con 2 MB. **Audio:** Tarjeta de sonido. **Ratón**





CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Apuntar
Botón Izq: Disparo primario
C: Agacharse
Botón Derecho: Disparo secundario
Espacio: Saltar
Cursores: Movimiento

MOTO RACER 2

DEMO

Este mes podréis disfrutar de todo el espectáculo del mundo de las motos con la demo de «Moto Racer 2». Podréis elegir entre disputar una carrera donde vuestra adrenalina subirá muchos enteros conduciendo una Superbike, o demostrar vuestra habilidad a los mandos de una potente "enduro". Una de las novedades más destacables es el editor de circuitos. En la demo sólo podréis visualizar un ejemplo de construcción, para haceros una idea del potencial de esta herramienta.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95. **CPU:** Pentium 166
RAM: 32 MB
CD-ROM: 2X
Espacio en disco: 60 MB
Vídeo: Tarjeta con 2 MB (Tarjeta aceleradora 3D)





CONTROLES BÁSICOS:

Acelerar: Cursor arriba
Frenar: Cursor abajo
Giro izquierda: Cursor izq.
Giro derecha: Cursor dcha.
Turbo: Barra espaciadora
Incremento de marcha: Q
Disminución de marcha: W
Cambio de vista: E
Mirar atrás: Tabulador

MiG-29 FULCRUM

DEMO

El Mikoyan-Gurevich MiG-29 Fulcrum es uno de los reactores de caza más poderosos de la actualidad, frecuentemente comparado con su adversario más similar en occidente, el F-16. Con innovaciones exclusivas de este avión, los pilotos pueden ejecutar maniobras que otros aviones no son capaces de realizar. Exportado a casi 20 fuerzas aéreas, el MiG-29 continúa siendo formidable en la lucha por la supremacía aérea en múltiples conflictos en todo el globo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 120
RAM: 16 MB
Espacio en disco: 43,8 MB
Vídeo: (Tarjeta aceleradora 3D)





CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Supr/AvPag: Timón
=/-: Palanca de gases
Retroceso: Postcombustión
B: Frenos
F: Flaps
G: Tren de aterrizaje
Tab: Fijar objetivo
Z: Cañón
Espacio: Dispara arma seleccionada
`: Seleccionar arma
F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8: Vistas

RED BARON II 3D

DEMO

Con «Red Baron II» reviviréis toda la emoción y el dramatismo de los primeros combates aéreos en la Primera Guerra Mundial. Es posible volar en una gran variedad de aviones de la época, tanto ingleses como franceses o alemanes incluyendo, por supuesto, el famoso Fokker Dr. 1 del barón von Richthofen, más conocido como el Barón Rojo. La demo soporta modo multijugador a través de una LAN, cable serie o Internet. También modo individual, sólo con aviones aliados.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95. **CPU:** Pentium 90
RAM: 16 MB
CD-ROM
Vídeo: Tarjeta SVGA, 256 colores
Audio: Tarjeta compatible con Windows





CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Disparar ametralladoras
U: Desencasquillar ametralladoras
B: Soltar bombas
R: Disparar cohetes
1-9: Palanca de gases
Tab: Encender/Apagar motor
Retroceso: Mensajes

DESCENT 3

DEMO

Os ofrecemos una demo jugable de la esperada secuela de «Descent». El juego eleva a otro nivel la experiencia alucinante de las dos anteriores entregas. Dispondréis de nuevas y letales armas que estarán a vuestro lado para avanzar en las minas infestadas de robots, y en la superficie del planeta. Cuenta con una innovadora tecnología 3D de 360 grados, más evolucionada que en motores precedentes y se ha cambiado el sistema de control con respecto a títulos anteriores de la serie.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 200 (Pentium II 266)
RAM: 32 MB (64 MB)
Espacio en disco: 130 MB
Vídeo: Tarjeta compatible + DirectX 6.0 (4 MB)





CONTROLES BÁSICOS:

A: Acelerar
Z: Frenar/Marcha atrás
S: Postcombustión
Cursores: Movimiento
Ctrl: Arma primaria
Espacio: Arma secundaria
F: Bengala
Alt: Deslizar

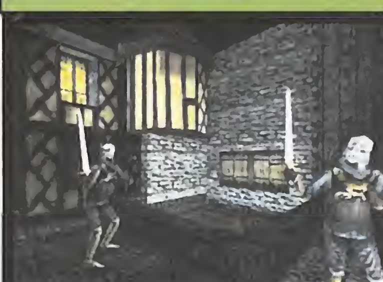
THIEF: The Dark Project

DEMO

Este nuevo título 3D es una revolucionaria aventura en primera persona que introduce sigilo, subterfugios y misterio en un género cansado de disparos sin ton ni son y masacres varias.
En el papel de Garrett, un cínico y experimentado maestro de ladrones, debéis hacer uso de vuestra astucia para completar las misiones. Vivís en una antigua ciudad donde magia y tecnología coexisten. Y vuestras víctimas serán miembros de la nobleza corrupta y privilegiada.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 166 + Tarjeta aceleradora 3D ó Pentium 200 (Pentium 233)
RAM: 32 MB (64 MB). **Espacio libre en disco:** 60 MB. **CD-ROM:** 4X
Vídeo: Tarjeta SVGA de 1 MB compatible con DirectX 6.0
Audio: Tarjeta compatible con DirectX 6.0. **Ratón**





CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Apuntar
Z: Deslizarse a la izquierda
C: Deslizarse a la derecha
Espacio: Saltar
Botón izquierdo: Atacar
Shift: Correr
Botón derecho: Usar objeto
Tab: Cambiar de objeto
1-9: Seleccionar arma

WARZONE 2100 DEMO

El Colapso sucedió rápida y cruelmente. Debido a un error técnico en el sistema de defensa nuclear por satélites, fueron disparadas misiles atómicos contra Washington, Pekín y Moscú. Minutos más tarde, miles de cabezas nucleares fueron lanzadas en respuesta al primer ataque. Millones de personas murieron en las ciudades debido a las explosiones, y miles de millones perecieron más tarde como consecuencia de plagas, epidemias y el invierno nuclear.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):
SO: Windows 95. **CPU:** Pentium 166. **RAM:** 16 MB
CD-ROM: 4X. **Vídeo:** Direct 3D (Tarjeta aceleradora 3D).
Audio: Tarjeta compatible Sound Blaster

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: La mayoría de los comandos disponibles.

REQUIEM DEMO

La expulsión de Lucifer y sus ángeles aliados del Cielo provocó la segunda guerra civil entre los espíritus celestiales. A su vez, este enfrentamiento desembocó en la llegada a la Creación –nuestro universo– de los ángeles expulsados. Llenos de ira por su situación, su objetivo es destruir la humanidad. Los Elegidos, han enviado a Malaquías para evitar que el caos y las sombras se apoderen del mundo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):
SO: Windows 95. **CPU:** Pentium 166 (Pentium 200). **RAM:** 32 MB
Espacio en disco: 32 MB (108 MB instalando). **Vídeo:** 3Dfx+Dir.X 5.0
Sonido: Tarjeta compatible DirectX 5.0

CONTROLES BÁSICOS:
Avanzar: E. **Retroceder:** D. **Izq.:** S. **Derecha:** F. **Salto:** Espacio.
Fuego: Botón izq. ratón. **Menú Poder/Arma:** A. **Poder:** T. **Arma:** W.

THE SETTLERS III DEMO

Controlad todo el ciclo de la evolución de una civilización, desde el planteamiento inicial y la construcción de su infraestructura, hasta los sangrientos conflictos de raza contra raza en la lucha para expandir vuestro poder y dominación. De todas formas, antes de que empecéis a conquistar a vuestros vecinos necesitaréis crear una economía suficientemente sólida, a partir de las actividades interdependientes de la agricultura, la industria y el comercio.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):
SO: Windows 95/NT 4.0. **CPU:** Pentium 100 (Pentium 166)
RAM: 32 MB. **Espacio en disco:** 76,2 MB. **CD-ROM:** 2X
Vídeo: Tarjeta con 2 MB + DirectX 6.0. **Ratón**

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón

RIVERWORLD DEMO

Basado en un libro de Philip Jose Farmer, «Riverworld» es un juego en el que, dentro de un entorno 3D, tendréis que crear, defender y conquistar una serie de territorios, y hacer que vuestra civilización avance a través de distintas épocas de la historia. En el extraño mundo de «Riverworld», os iréis encontrando con distintos personajes famosos de la historia de la humanidad que os ayudarán en vuestros objetivos, e incluso se harán imprescindibles, como en el caso de Sir Richard Francis Burton. Disfrutad con esta Rolling demo que os ofrecemos, y que os dará una idea de lo que «Riverworld» tiene.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):
No se han especificado.

MULTIMEDIA

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE GRIM FANDANGO

Este mes os ofrecemos la solución interactiva de «Grim Fandango». Manny tiene que pasar cuatro largos años de penitencia en la Tierra de los Muertos, trabajando en el Departamento de la Muerte y vendiendo billetes de lujo a las almas recién llegadas. Si hacéis caso de los consejos que contiene esta solución no tendréis ningún percance en La Tierra de los Muertos.

PARCHE PARA SIN. V. 1.01

Para que funcione este parche debes tener instalado «SiN». Una de las correciones afecta a las partidas, por lo que no funcionarán las que tuvieras grabadas antes de la actualización.

OCIO

EL PRÍNCIPE DE EGIPTO

De la mano de DreamWorks, nos llega esta apasionante historia bíblica y de amor fraternal. «El Príncipe de Egipto» narra la historia, cien veces contada, de Moisés. La novedad radica en que esta vez se trata de una película de dibujos animados. En el CD-ROM incluido en la revista podréis disfrutar de un espectacular trailer en formato AVI.

PREVIEWS

DEO GRATIAS

En «Deo Gratias» vuestra búsqueda no es de oro sino de adoración. Primero, cread vuestro universo. Después, poblad vuestros planetas de habitantes. Dadles el aspecto que deseéis y sumistradles todo lo que necesiten para prosperar. Os ofrecemos un vídeo en formato AVI del juego.

FIGHTER SQUADRON

El último simulador de aviones de combate de la Segunda Guerra Mundial realizado por Activision se llama «Fighter Squadron». Mientras esperáis la salida del juego al mercado, podéis ir abriendo boca con el vídeo en formato AVI que os ofrecemos.

SCOTLAND YARD

El juego «Scotland Yard» os permitirá jugar a policías y ladrones en un marco excepcional: el Londres del siglo XIX. Podréis descubrir el aspecto de este programa gracias al vídeo en formato AVI que os ofrecemos.

sumario



112 KING´S QUEST: MASK OF ETERNITY (PC CD)

La largamente esperada nueva entrega de «King´s Quest» por fin ha llegado, y pretende abrir un camino distinto dentro del género y crear, además, escuela. Un nuevo concepto, que rompe lo marcado por sus antecesores.

Comenzamos otro año estando junto a vosotros, y también otro año, trayendo la actualidad del panorama del soft lúdico más ferviente.
Este mes destacamos, sobre los demás, algunos muy esperados títulos que se hacían de rogar, como «Mask of Eternity», «Half Life», «Heretic II», «Railroad Tycoon II» o «Riverworld», de los que podréis ver en estas páginas qué es lo que les ha hecho aparecer como recomendados del mes de Enero de este emergente año; pero no son los únicos. Sólo tenéis que pasar las páginas y ver el aluvión de títulos que las mismas contienen.



126 HALF LIFE (PC CD)

Valve y Sierra han apostado fuerte por este título que ha constituido uno de los proyectos más esperados de los últimos meses en el mundo de los arcades 3D.

138 HERETIC II (PC CD)

Activision pone en nuestras manos a aquel elfo que ya controlamos en la primera entrega de este título, con el fin de que tratemos de evitar la extinción de nuestra propia raza a manos del malvado D´sparil.





152 RAILROAD TYCOON II (PC CD)

Pop Top y Take 2 nos brindan la oportunidad de disfrutar del mundo de los trenes y los negocios asociados en la segunda parte de «Railroad Tycoon».



158 RIVERWORLD (PC CD)

Como nos suelen tener acostumbrados, los franceses de Cryo nos han vuelto a sorprender con un título que desborda calidad gráfica por los cuatro costados, pero esta vez dentro del mundo de la estrategia.



TEST DRIVE 5

PERICIA AL VOLANTE

ACCOLADE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98) PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

La quinta entrega de este programa da un gran salto en el aspecto gráfico presentando un entorno muy realista con una notable calidad, incluyendo además tráfico urbano y consiguiendo que en las carreras la sensación de velocidad sea impactante. Para el diseño de los coches se ha contado con las licencias de 28 modelos reales, pero su modelado puede que no sea el más realista de los que se han visto. A destacar la banda sonora.

★★★

NASCAR 99

HÉROES DEL NASCAR

EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V.Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

La velocidad, los adelantamientos y el sentido de competitividad ha sido reunidos y aderezados con buenos gráficos para que pueda ser disfrutado por los aficionados al Nascar. Para ello, EA Sports ha contado con la licencia de la organización de Nascar para representar fielmente 17 circuitos y hasta 37 coches con sus respectivos conductores. Tan sólo cabe decir en su contra que para los que buscan simplemente un juego de carreras sin ser aficionados al Nascar, los siempre ovalados circuitos pueden resultar algo monótonos.

★★★

Axis & Allies

Oficial y economista





HASBRO INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA:

El programa «Axis & Allies» es un juego de estrategia por turnos basado en el de mesa del mismo nombre, donde se mantiene el planteamiento. Con la Segunda Guerra Mundial como escenario de fondo, a partir de la primavera de 1.942, entraremos a controlar los recursos y los ejércitos de las cinco potencias más importantes que participaron en el conflicto –Alemania y Japón del lado del Eje, contra Estados Unidos, Inglaterra y la U.R.S.S., del lado aliado–.

Nuestro objetivo, obviamente, será ganar la guerra, pero no sólo ocupándonos de la parte militar, sino que deberemos estar muy atentos al poder adquisitivo de la nación que elijamos, puesto que gestionar bien los recursos económicos e industriales es una tarea indispensable. Al vencer en una batalla, nuestro potencial económico aumentará debiéndolo invertir en fabricar armamento y en investigar nuevos sistemas de armas más eficaces. Todo esto está presentado como si estuviéramos jugando la edición de mesa, y también se rige con las mismas reglas. De hecho, los gráficos son una réplica del mapa del tablero.

En general, «Axis & Allies» resulta algo soso tanto en los gráficos como en el desarrollo de las campañas, aunque mantiene las buenas características de estrategia de la versión en tablero.

A.L.M.

62

Future Cop

Contra el crimen organizado

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95 98) PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95 98)**
ARCADE

Basado en el cómic del mismo nombre, como miembros de un grupo de élite de asalto de la policía de Los Ángeles, nos vemos inmersos en una lucha por erradicar el crimen organizado que asola la ciudad. Para ello, disponemos de una maravilla de la tecnología armamentística, el TAC X-1 Alpha, un sofisticado vehículo armado hasta los dientes que es capaz de transformarse en Hovercraft o en un Walker. Nuestro vehículo dispone de una potente panoplia de armas que podemos configurar teniendo en cuenta la misión que vamos a llevar a cabo. Patrullando en él por las diferentes localizaciones de la ciudad, habremos de combatir a bandas y villanos fuertemente armados y muy agresivos, dentro de entornos 3D bien detallados con espectaculares efectos.

Squad Commander

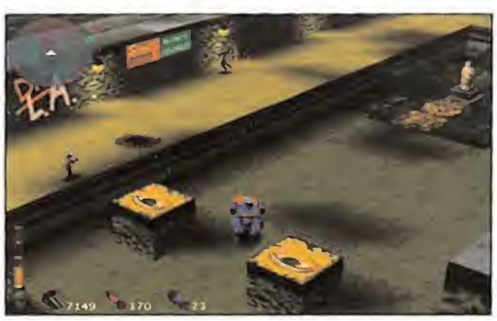
Batallas en el barrio





También hemos de contar con la ayuda de la central de policía, que continuamente nos reportará noticias sobre los delitos que se están produciendo e indicaciones acerca de la situación y capacidad de los enemigos, dándonos la sensación de pertenecer a un cuerpo de policía con su particular jerga en las transmisiones. Además, incluye varios modos de juego que permiten realizar partidas con dos jugadores simultáneamente en modo cooperativo.
Aunque simple y con el mínimo de originalidad, «Future Cop L.A.P.D.» es un divertido arcade que ofrece buenos gráficos llenos de efectos especiales y acción trepidante, además de alguna que otra pincelada de estrategia.

A.L.M. **69**



HASBRO INTERACTIVE/DREAMWORKS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

El programa que ha desarrollado Hasbro Interactive, pese a estar basado en la película «Small Soldiers», nada tiene que ver con el juego aparecido para PlayStation que nos ofrecía combates en tiempo real dentro de entornos 3D. Esta vez más bien se parece a un programa de estrategia en tiempo real bastante simplificado por su interface típico de este género, pero con un acertado ritmo en las batallas que recuerda el estilo de «Starcraft».
El escenario es la ciudad de New Bedford, que está dividida en varias localizaciones a modo de campañas, y es el lugar donde han aparecido estas figuras de juguete cuyo chip llevan implantado les ha hecho cobrar vida.
Al mando tanto de los "Gorgonitas", podemos combatir en las veinte misiones de que consta tomando una perspectiva cenital dividida en varias ventanas. Éstas nos ofrecen información sobre cada miembro del pelotón, un inventario y un minimapa, además de un mapa principal. Explorando y combatiendo, debemos resolver acertijos, poner o evitar trampas y usar las armas que vayamos encontrando.
Gráficamente este programa no es nada del otro mundo, incluso puede decirse que es bastante simple, sin embargo, el juego incluye una serie de vídeos de buena calidad con los personajes de la película como protagonistas.

A.L.M. **64**



MOTO RACER 2

UN TODOTERRENO

EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

La variedad de este arcade de motos, en el que podemos participar en carreras ya sea en carretera o en campo con diversos tipos de motocicletas, es su principal atractivo. Éstas han sido diseñadas con todo detalle, tanto en los modelos de campo como en los de carretera, de manera que al realizar saltos o derrapar, el piloto adoptará diversas posturas, así que comportamiento y movimiento son espectaculares. Por otro lado, las diferentes localizaciones tienen una calidad gráfica muy apreciable.

★★★★

FIFA 99

MÁS FÚTBOL, MÁS FIFA

EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
DEPORTIVO

Como no podía ser de otra manera, el programa más representativo del fútbol para PlayStation, vuelve con la última versión de la serie «FIFA». Pese a mantener casi íntegramente la características de «FIFA 98», se ha reprogramado depurando su engine, lo que permite que los pases sean más rápidos y directos, mejores movimientos y mayor número de combinaciones en los regates. Además, han sido regrabados los comentarios, resultando más acordes con la acción.

★★★★

Pro Pinball Big Race USA
Máxima plenitud



EMPIRE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE

El programa «Big Race USA» es la última entrega de la serie Pro Pinball, donde Empire quiere llevar la representación de un pinball a su máxima plenitud, dotando al programa de una calidad gráfica y sonora nunca antes vista, y creando un verdadero entorno donde la bola pueda tomar decenas de recorridos distintos. A los mandos de la recreativa «Big Race USA» apreciaremos desde el primer instante que el recorrido de la bola es intrincado como nunca en un programa de pinball para PC, cuya realización ha requerido un formidable diseño. Esto permite un pinball con cientos de elementos activos, que al hacer pasar o impactar la bola en ellos proporcionan puntos. También contamos con el clásico display monocromo que nos informará sobre puntos, bolas extras y demás información típica, con un gran número de animaciones. Para el control de la bola tenemos cuatro flippers; dos en su ubicación tradicional y dos algo más arriba para acceder a recorridos elevados con puntuación extra. Pero este control resultará casi imposible si es que conseguimos poner en juego las diez bolas que «Pro Pinball Big Race USA» es capaz de procesar simultáneamente. La representación gráfica se ha cuidado en gran medida, dado que se han incluido efectos como el de ver reflejadas superficies del pinball en la bola o el de "motion blur", en el que dependiendo de la velocidad de ésta, veremos la estela difuminada que va dejando. Además, el control sobre el nivel de detalle que permite disfrutar de estos efectos podemos configurarlo en un menú donde están integrados los parámetros del juego. Pero sobre todo es en la complejidad de los diferentes recorridos, en el comportamiento físico de las bolas y del resto de objetos, donde «Pro Pinball Big Race USA» logra un gran avance con respecto a otros programas de características similares, alcanzando un realismo inédito. Otros detalles de importancia son las ocho perspectivas distintas y el modo Head to Head para dos jugadores, vía Internet o cable serie, así como el sonido envolvente gracias al Dolby Surround. La única pega es que el disponer de una sola máquina de pinball en un producto que se jugará en casa puede resultar algo monótono, incluso para el aficionado más ferviente. Aún así, Empire ha puesto todo su empeño para poder sentirnos frente a un pinball casi real.

S.T.M.








El display de vídeo monocromo típico nos ofrece un gran número de animaciones

TECNOLOGÍA 78 **ADICCIÓN 82**

Limitado para un juego que está destinado al uso casero. Gráficos y sonidos impecables, recreando una máquina de pinball con todo lujo de detalles. Lo mejor, el convincente comportamiento de las bolas y los flippers.

PUNTUACIÓN TOTAL 76

Guillemot

NO LE INYECTES CUALQUIER COSA A TU SISTEMA



¡DALE UN BUEN CHUTE A TU PC!

MAXI GAMER 3D² PCI

- **SOBREDOSIS DE ACELERACIÓN PARA LOS ADICTOS AL JUEGO:** Aceleración gráfica 3D ultrasofisticada: motor 3Dfx interactive® Voodoo²™.
- **CALIDAD DE IMAGEN APLASTANTE :** Los alucinantes gráficos 3D y efectos especiales pueden provocar dependencia
- **CON THE POWER OF 2** *SIENTE LA VELOCIDAD MÁS EXTREMA Y UN REALISMO INCOMPARABLE.*



Y PARA LOS REALMENTE ENGANCHADOS:

DOBLE DOSIS: AHORA, NUEVO THE POWER OF 2, QUE INCLUYE DOS TARJETAS MAXI GAMER 3D²PCI 8 MB, POR SÓLO 33.990.- PTAS. (IVA INC.). INSTÁLALAS EN MODO SLI Y CONSIGUE LA MÁXIMA ACELERACIÓN POSIBLE CON LAS 16 MB APLICADAS A LA DOBLE TEXTURA.

www.guillemot.com

DISTRIBUIDO POR:

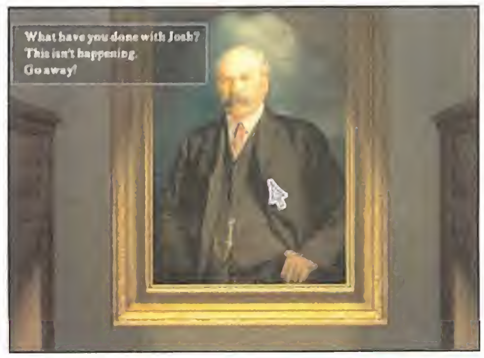
CENTRO MAIL	TEL. 902-171 819
D.L.I.	TEL. 91-339 25 14 / 19
FLEXILINE	TEL. 93-680 25 10
INFINITY SYSTEM	TEL. 91-656 32 42
KABIZAIN	TEL. 94-315 70 00
NIVELL 10	TEL. 93-302 54 36
PILMAT ELECTRÓNICA	TEL. 95-265 70 06
SANTA BÁRBARA	TEL. 93-474 29 09
S.E.M.	TEL. 91-405 12 12

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona.
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

Blackstone Chronicles
¡Atrápame ese fantasma!

MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA





Han pasado muchos años sin saber nada ni de nuestro padre ni del manicomio que regentaba, sin embargo, algo muy poderoso nos ha incitado a ir. En nuestra mente, la voz de nuestro fallecido progenitor nos dice que vayamos al ya clausurado centro. Acompañados de nuestro hijo,







llegamos al edificio, para ver con horror cómo el niño ha desaparecido literalmente ante nuestros ojos. Desesperados, comenzamos a buscarle por todo el lugar cuando, de pronto, de un antiguo retrato de nuestro padre surge la voz del mismo diciendo que si queremos rescatar a nuestro hijo sano y salvo tendremos que volver a formar parte activa del manicomio.
Este argumento nos mete de lleno en una aventura en primera persona, similar en la práctica totalidad de los aspectos a títulos como «The 7th Guest». En cada habitación y sala del centro,



podremos entablar conversaciones con los fantasmas de la gente que tiempo atrás estuvo allí. Cada uno nos propondrá un enigma, nos pedirá un objeto, o nos proporcionará pistas acerca de lo que está pasando.
El sistema de juego será el típico en esta clase de programas, es decir, encontrar multitud de objetos para luego usarlos en diferentes lugares.
A fin de facilitarnos y hacernos más agradable nuestro ir y venir por el centro psiquiátrico, los programadores han puesto la opción de movernos mediante scroll, lo que incrementa la espectacularidad de las acciones –en detrimento de la jugabilidad–, o a pantallazos, que será lo que elijamos cuando llevemos mucho rato viendo los mismos escenarios y que aumentará la velocidad.

Los escenarios tienen un gran nivel de realismo

Los gráficos están muy cuidados, y tanto escenarios como objetos han sido diseñados al detalle y con un gran nivel de realismo. Tal vez, en los momentos de transición de pantalla, donde podemos ver un scroll de escenario, los elementos del mismo se pixelan bastante.
La música ambienta muy bien el estilo de la aventura y el desarrollo del argumento

C.F.M.

TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 73**

El juego se parece demasiado a títulos como «The 7th Guest» o «The 11th Hour». Los puzzles son lógicos en cuanto a los objetos que hay que usar y cómo hacerlo. La posibilidad de movimiento a salto o con scroll es muy útil.

PUNTUACIÓN TOTAL 71



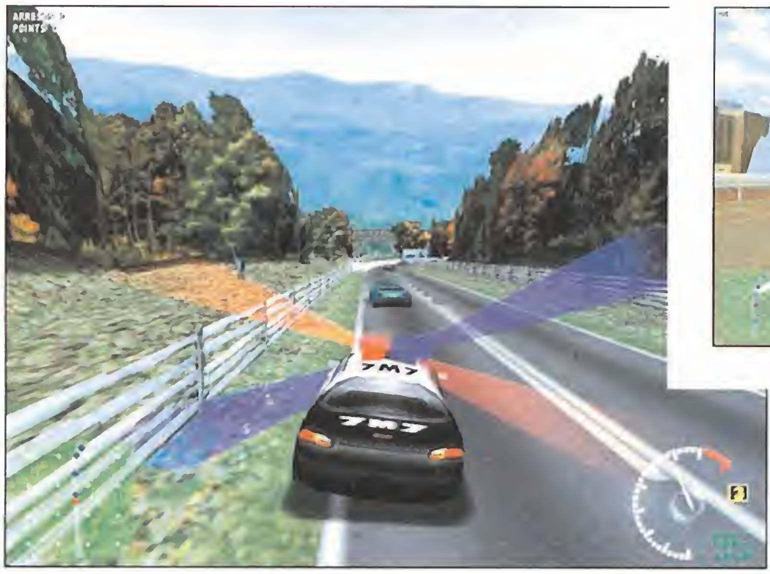
Escenas con actores reales
Diferentes tipos de misiones
6 Helicópteros con diferente tipo de armamento
Escenarios 3D
¡Esto ES...
...la guerra!
LZ X-RAY
0700 HRS
Plei Me
Plei Me Special Forces Camp
LZ MARY
0615 HRS
NORTH VIETNAM
Vinh
Nape
Do Khe
Ho Chi Minh Trail
FILE
ARL
MISSION TYPE
AUTHORISATION
CONFIDENTIAL
MISION 45Y3G/R, 24-09-1969
Objetivos Principales:
- Rescate de Marines prisioneros en Psien Yang
- Destrucción campamento Vietcong en PY, A78 H89 R12
Objetivo Secundario:
- Destrucción Puente en A53 H75 R67
Material Disponible:
- Helicóptero UH-1 "Huey" Mod. Gunship
- 2 cañones laterales 20 mm
- 10 Misiles TOW infrarrojos
- 4 Granadas Napalm
Hora H
- 03:45
Apoyo aéreo, Hora D
- Bombardeo Int.A+ en coord. a 06:20
Resistencias
- Tropas regulares infantería (120 uds)
- Baterías antiaéreas AAA KS-19
M.I.A.
MISSING IN ACTION
GLASS GHOST
GT Interactive Software Corp.
MIA-MISSING IN ACTION™ ©1998 GLASS GHOST. All rights reserved. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.
Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918

Test Drive 5
Para volar





ACCOLADE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE





La serie más veterana entre los arcades sobre ruedas está de estreno. Se podría estudiar la historia de la evolución de los ordenadores domésticos con cada entrega de los «Test Drive», pero por desgracia el recién llegado no es un buen ejemplo de hasta dónde llegan las prestaciones de los compatibles hoy en día. A más de uno le parecerá una copia algo descarada del inigualable «Need for Speed III», pero las comparaciones sólo alcanzan al estilo, porque técnicamente queda muy por detrás del rey del género. «Test Drive 5» tiene en conjunto más aciertos que errores, pero nos ha recordado tanto a «NFS III» y se esperaba tanto de él, que nos hemos sentido algo decepcionados ante su aspecto simplemente correcto.

No se puede negar que el comienzo del programa es una joya para todos los amantes del automovilismo deportivo. El vídeo de presentación ambienta y presenta la excelsa colección de coches, que entusiasmará tanto a los que prefieren lo último en superdeportivos como a los que añoran con nostalgia la ruda belleza de coches tan americanos como el Pontiac GTO, el Chevrolet Chevette del 70 o el Ford Mustang del 68. La suma total llega nada menos que a los 28 modelos, que conforman todo un museo del coupé, desde 1.966 hasta el presente, incluidos algunos prototipos de infarto. Todos los automóviles están licenciados por las respectivas marcas, lo que ha permitido reproducir con gran exactitud el comportamiento y todos los parámetros de las prestaciones de cada uno, incluso el sonido del motor ha sido digitalizado. Ante este perfeccionismo en la representación de cada modelo, resulta aún más criticable el lamentable diseño gráfico de todos los coches, los modelos poligonales tienen líneas irreales y unas texturas sólo calificables como prehistóricas.

Los 18 circuitos tienen todas las características que enganchan a los adictos al volante, con profusión de curvas que invitan a accionar el freno de mano, badenes para volar al estilo San Francisco, etc. Los elementos decorativos de los trazados impresionan por su riqueza gráfica, pero lamentablemente éste es uno de los apartados menos importantes en este género; y otros más decisivos para la jugabilidad, como el control del coche o las rutinas de detección de impactos, presentan algunas asperezas poco recomendables para los más exigentes en estos temas. Hay muchas cámaras, pero sólo cambian la distancia y la altura del encuadre en modo persecución y casi resulta ridículo tantas perspectivas con tan escasa diferencia entre ellas, aunque al menos sí hay una cámara subjetiva y repeticiones en modo TV. La banda sonora obliga a pisar a fondo, pero el deficiente sonido es otro punto en contra para un «Test Drive 5» que enturbia la leyenda.

A.T.I.



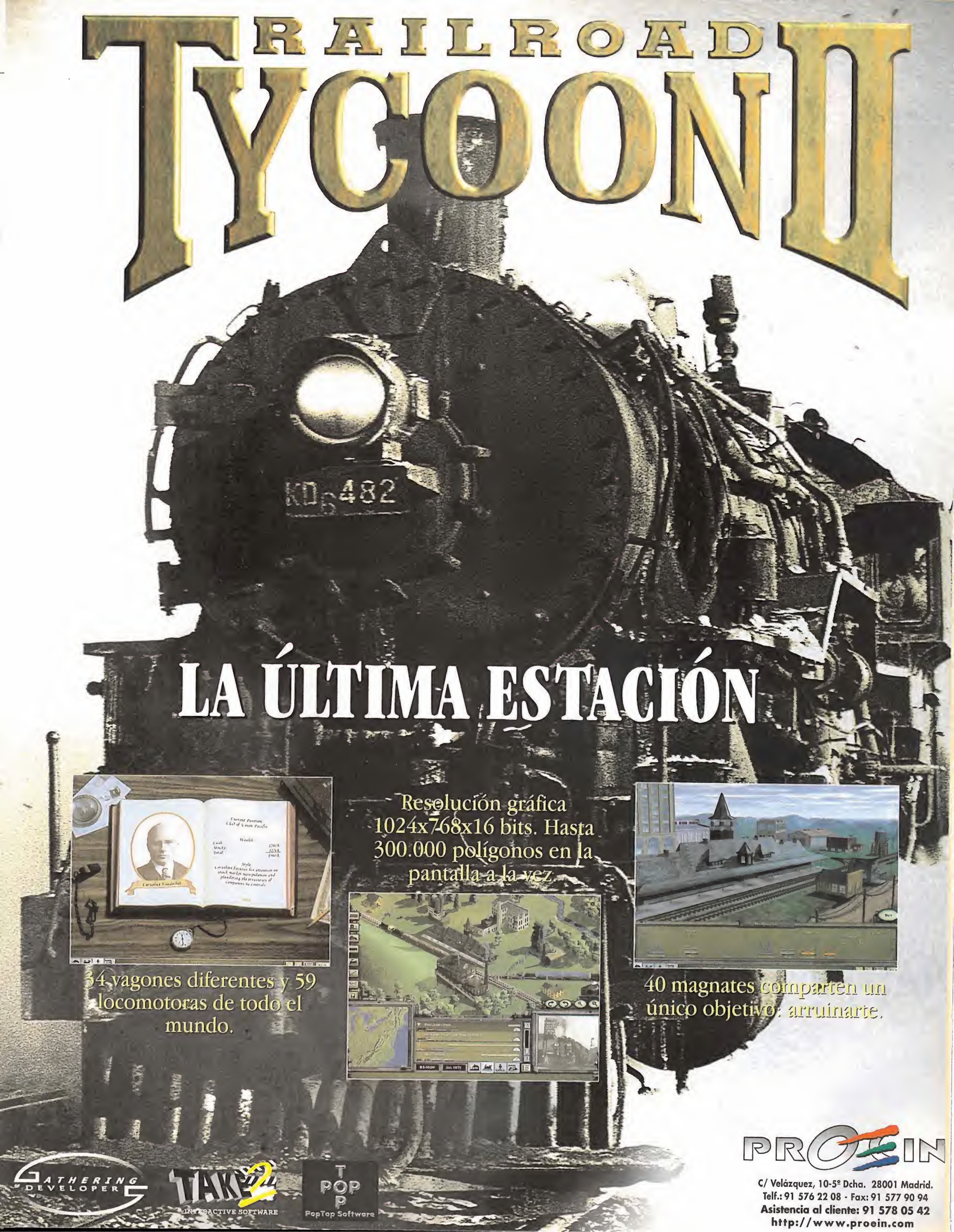
Una oportunidad única para ponerse al volante de máquinas legendarias



TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 74**

En las opciones de juego es demasiado parecido a «Need for Speed III». Los gráficos de los coches y sensación de velocidad son los aspectos menos logrados. En las partidas multijugador en red o en pantalla partida habrá más que "piques".

PUNTUACIÓN TOTAL 75


RAILROAD TYCOON II
LA ÚLTIMA ESTACIÓN
Resolución gráfica 1024x768x16 bits. Hasta 300.000 polígonos en la pantalla a la vez.
34 vagones diferentes y 59 locomotoras de todo el mundo.
40 magnates comparten un único objetivo: arruinarte.
GATHERING OF DEVELOPERS
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
POP TOP PopTop Software
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

La Liga de Fútbol 98-99
Buen intento



EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR/BASE DE DATOS

Desde que nacieron los juegos de fútbol para PC, siempre ha existido un subgénero poco espectacular pero muy apasionante para los auténticos "mister" del balompié; una raza de juegos que dejaban de lado la acción y los gráficos para centrarse en la estrategia. «PC Fútbol» ha conseguido crearse una legión de fieles seguidores que buscan la esencia táctica del fútbol por encima de todo. Ahora, EA Sports debuta en este complicado terreno, con la licencia de la LFP como certificado de autenticidad en datos, estadísticas y demás números sobre la Liga de las Estrellas. La liga de primera y segunda división, y las competiciones internacionales son el marco competitivo de nuestros sueños de fútbol, y si logramos grandes éxitos con nuestro equipo hasta es posible que nos ofrezcan dirigir a grandes clubs europeos. Las opciones de entrenador y manager desarrollan lo que ya conocemos de «PC Fútbol», un fantástico universo de editores capaces de meternos de lleno en las responsabilidades de un entrenador o un presidente. La gestión táctica nos permite elegir la formación, posiciones individuales de los jugadores, órdenes generales de equipo para presionar o jugar por las bandas, y un completo control sobre el estado de cada jugador y los entrenamientos. Tendréis que sacar tiempo de donde sea, porque el filial, los fichajes y el análisis gráfico de los partidos también son tareas del entrenador. Es decir, todo os mantendrá la cabeza a cien los días previos al partido. Durante el encuentro, se pueden rectificar posiciones durante la marcha para adaptarse al cariz de los acontecimientos. La sección de presidente tampoco es parca en posibilidades, con especial atención a la economía, la mercadotecnia, etc.









Los capítulos de entrenador y manager tienen todas las opciones necesarias para vivir el fútbol profesional

Se especulaba con la posibilidad de contar con el engine del «FIFA» para representar los partidos, pero finalmente no ha podido ser y en su lugar encontramos un motor 3D anticuado y tan poco atractivo que es preferible seguir el partido desde una perspectiva cenital en 2D. Pasando por alto el tema gráfico, lo peor es que la IA tiene errores y no está bien integrada con las tácticas y planteamientos decididos por el entrenador, porque los delanteros suelen tirar a puerta nada más recibir el balón y ni miran a los jugadores desmarcados que tanto esfuerzo nos ha llevado situar sobre la pizarra. «La Liga de Fútbol 98-99» no mantiene la calidad a la que nos tiene acostumbrados EA Sports, que esperamos aprenda de esta experiencia y se decida a unir toda la parafernalia estratégica y la base de datos con el auténtico «FIFA».

A.T.I.

TECNOLOGÍA 50 **ADICCIÓN 68**

No se puede jugar en los partidos, hay que limitarse a ver en acción las decisiones tácticas. Los apartados técnicos son insufribles, tal vez por no ser parte esencial. Deberían haber puesto más atención en la IA, tiene demasiadas limitaciones.

PUNTUACIÓN TOTAL 65



Giro Zak®
¡EL JUEGO DE LA BOLA DIVERTILOCA!
¡SI NO ME SIGUES, ESTÁS PERDIDO!
¡DE 1 A 6 JUGADORES!
¡6 TIPOS DE JUEGOS!
Gíralo y Busca el COLOR o el NÚMERO que GIROZAK te ordene
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
BIZAK, S.A.
Camino Ibarsusi, s/n
48004 BILBAO
¿Eres capaz de demostrar tu HABILIDAD?
Participa en el
Concurso Nacional de Girozak
ALTA TECNOLOGÍA:
Funciona mediante un sensor de gravedad



King's Quest
Mask of Eternity
Mucho más



La largamente esperada nueva entrega de «King's Quest» por fin ha llegado. Una aventura que redefine el mismo concepto del género y, al igual que ilustres competidores como «Grim Fandango», pretende abrir un camino distinto y crear escuela. Sin embargo, «Mask of Eternity», pese a poner toda la carne en el asador, al igual que el producto de LucasArts, en su guión, se desmarca al incidir muchísimo más en el apartado de la acción. Un buen "experimento" con el que Sierra ha alcanzado unos resultados excelentes.



La interacción con los personajes ha sido uno de los aspectos más cuidados. Los diálogos, sin embargo, no dejan opción a la elección de frase. La única solución es repetir la acción de hablar.

SIERRA STUDIOS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA

Que la aventura gráfica clásica –dos dimensiones, interface de usuario arquetípico, frases a seleccionar con el puntero, etc.– esté muerta o no, como afirmó en su momento Roberta Williams, la "mamá" de «Mask of Eternity», no es algo que ahora corresponda discutir. Se han vertido, y se seguirá haciendo, ríos de tinta sobre el particular. Pero lo que no es menos cierto es que la nueva entrega de «King's Quest» ha sido polémica desde su mismo anuncio. Que si el entrar en los entornos 3D desvirtúa el espíritu del género, que si ya estamos otra vez con los experimentos de Sierra, etc. El caso es que la saga reina de la compañía, exceptuando algún "hijo tonto" que otro, como ocurrió con «King's Quest VII», ha venido creando escuela en el género desde hace años.

No cabe duda que la apuesta de «King's Quest: Mask of Eternity» es muy arriesgada, pero de lo que también estamos seguros, tras haber mirado de arriba a abajo el producto, es de que se trata de todo un señor juego, con o sin nueva escuela que crear.



En la generación gráfica de objetos lejanos el engine 3D no alcanza el nivel deseado, pero ofrece extras, como sombras en tiempo real.



La ambientación es de lo mejor, con un diseño de acción espectacular, un genial trabajo de texturas y una banda sonora espeluznante.



Situaciones en las que nos veremos rodeados de enemigos son usuales. Por ello, las armas de larga distancia resultan muy aconsejables.

COMPLICADO EQUILIBRIO

Cuando Sierra decidió afrontar el desarrollo de «Mask of Eternity», se plantearon no pocos retos a superar. El más importante era el adaptar convenientemente la estructura de las aventuras gráficas de toda la vida a un entorno 3D. No se trataba sólo de diseñar el guión de la aventura, sino de cómo diseñarlo.

Roberta Williams, aunque no en las habituales labores en que con anterioridad se ocupaba de «King's Quest», ha estado a la cabeza del proyecto. La supervisión, y la definición de ciertas líneas maestras, del conjunto ha sido su tarea principal. Pero el gran problema llegaba al tener que entrar a fondo en un terreno desconocido para la serie, como las tres dimensiones. Aunque algunos de los miembros del equipo de desarrollo del juego ya habían trabajado en anteriores entregas de la serie, «Mask of Eternity» ha supuesto una enorme renovación de personas entre los habituales de Roberta Williams. La gran mayoría, aplicados al departamento técnico, claro está pero, aún así, bastante gente nueva, en tareas de diseño de acción, historia, guión e ingenio de enigmas y puzzles, ha intervenido en «Mask of Eternity».

Daniel Andur, jefe de proyecto del juego, estuvo en España hace escasas semanas, para presentar el producto oficialmente y confirmar, entre otros, este punto. El salto de las 2D a las 3D no es sencillo, y menos en el caso de un juego como el que nos ocupa. Y lo que sería –entre comillas– el paso más lógico, de simplemente dar nueva forma a lo ya conocido –caso de «Grim Fandango»–, en «Mask of Eternity» ha tendido mucho más hacia una línea "cinematográfica". Pretendiendo salvaguardar la interacción, pero dotando al producto de espectacularidad visual, simultáneamente, Sierra Studios ha pretendido alcanzar el máximo equilibrio posible entre aventura y acción.

«Mask of Eternity» ofrece, al estilo clásico, puzzles y enigmas que resolver, objetos que descubrir, conversaciones que mantener y secretos que desvelar pero, al mismo tiempo, una acentuada influencia de juegos como «Quake» o «Tomb Raider».

Sí, habéis leído bien. «Mask of Eternity» es una aventura en toda regla, pero que no se puede considerar aventura clásica, ni juego de acción 3D, sino... todo lo contrario.

NUEVOS CAMINOS

Aunque, técnicamente y en líneas globales «Mask of Eternity» demuestra un gran talento por parte de sus diseñadores y desarrolladores, para nuestro gusto se encuentra ligeramente limitado en ►

El camino a seguir





Uno de los apartados mejor resueltos del juego es el del automapeado. En todo momento, en la barra inferior –que se puede ocultar a conveniencia– aparece representado en una esquina nuestro entorno más inmediato. Sin embargo, es posible jugar con todo el mapa desplegado, que se irá descubriendo a medida que exploremos cada mundo. Este mapa es mágico y no sólo nos desvela el camino a seguir del mundo en que estemos, sino que sirve como conexión entre todos los niveles del juego. Pero, eso sí, hay que descubrir el lugar exacto en el que nos podremos transportar de uno a otro mundo.

Lucha con todo





La lucha y los combates no se refieren sólo a las armas. Los hechizos son una fuente de poder enorme. Sin embargo, en el juego no existen como tales, sino en forma de pócimas que nos proporcionarán diversas ventajas frente al enemigo, como la invisibilidad, fuerza extra, defensa extra y la posibilidad de descubrir ilusiones creadas por Lucreto. Usad con sabiduría estas pócimas que, como curiosidad, nos harán parecer poco menos que poseídos ante nuestros rivales.

detalles visuales. Mientras que el diseño es, sencillamente, fantástico tanto a nivel gráfico como de historia y guión, en el apartado del engine se echa en falta algo más de potencia.

La acción del juego, a través de los siete niveles que lo componen, transcurre en todo tipo de universos y escenarios, desde pantanos hasta castillos, pasando por grandes desfiladeros nevados o laberintos subterráneos y, a veces –sólo a veces–, sobre todo en exteriores, la potencia de generación gráfica se queda corta, abusando del odiado efecto de niebla en el horizonte –ya sabéis, la típica artimaña para no sobrecargar el proceso gráfico–. Sierra, sin embargo, tiene una buena excusa y es que, a diferencia de gran cantidad de juegos –como el mismo «Half Life»–, todo en «Mask of Eternity» es poligonal. No existen fondos bitmap en plan decorativo que "engañen" y limiten el área de visualización 3D a unos pocos triángulos aquí y allá. El engine, además, utiliza multitud de aderezos gráficos –luces dinámicas coloreadas, proyección de sombras reales, en tiempo real, fuentes de luz múltiples, texturas múltiples...– lo que, por desgracia, obliga, a unos elevados requisitos de sistema. En caso contrario, es posible desactivar estos efectos extra, que en ningún caso deslucen el conjunto visual, aunque evidentemente no nos deja disfrutar de todo lo que el juego ofrece, en su plenitud.

De cualquier modo, lo más arriesgado y "extravagante" de «Mask of Eternity», que para muchos sea un sacrilegio, y para otros todo un hallazgo, es el componente acción. No es sólo que el 50% del contenido y la jugabilidad de «Mask of Eternity» se base en acción pura y dura, sino que la mayor o menor dificultad que el juego pueda ofrecer se basa, únicamente, en este punto. La dificultad de los puzzles –que está en un nivel medio, tirando a bajo– es siempre la misma, y la elección de juego fácil, medio o difícil, únicamente afecta a la dureza de los enemigos, al dispararlos o golpearlos, y viceversa.

Nuestro consejo, tras probar todos, es que NO juguéis en el modo fácil. La aventura es demasiado sencilla –bueno, a no ser que realmente se os complique mucho la cosa–. El nivel medio de dificultad es el más indicado para la ►

Esto no es «Quake»...





Pero podría serlo. Y, quizás, estamos ante el más importante punto de ruptura con la aventura clásica. Tal es el nivel de la acción en «Mask of Eternity», que es posible jugar de principio a fin con una perspectiva subjetiva, al modo de los shoot'em up más conocidos. No es, en nuestra opinión, la más adecuada para enfrentarse al juego en su totalidad, quizá sí en algunos momentos de los combates, pero nada más. En cualquier caso, queda demostrado que en Sierra Studios cuando deciden cambiar, lo hacen de forma radical.

Los Siete Sellos

Una de las curiosidades más relevantes de «Mask of Eternity» es que todo el guión, gran parte de la acción, pistas y diálogos en la aventura giran en torno al número siete –curioso, cuando se supone que esta es la octava entrega de la serie–. Aún sin saber a ciencia cierta si se trata, sencillamente, de una excusa como cualquier otra ideada por los creadores de la historia, o existe algún doble sentido en todo ello, la verdad es que el resultado y la coherencia del conjunto resultan impresionantes. Siete mundos o enigmas basados en el número siete definen constantemente el camino de la aventura. Un camino, que aquí podéis encontrar resumido muy a grandes rasgos, para que sepáis todo lo que os vais a encontrar en vuestra búsqueda de la Máscara de la Eternidad.

Un extraño "juego" diseñado por los creadores de la aventura, hace que el número siete defina gran parte de los misterios y enigmas a resolver. Tened esto en cuenta



KINGDOM OF DAVENTRY

Nuestra historia da comienzo en nuestro poblado natal que, como el resto del reino de Daventry, se ha visto afectado por una extraña maldición que ha convertido en piedra a todos sus habitantes, excepto a Connor, el protagonista, a cuyos pies cayó un trozo de la Máscara, que actuó como protección. Se trata de una primera toma de contacto con el entorno del juego, y nos da las primeras pistas en nuestra búsqueda, así como en objetivos generales. Además, comenzaremos a descubrir cómo en Daventry las fronteras entre el mundo de los mortales y el más allá no son tan definidas e inquebrantables como deberían.

En conjunto, el juego se hace corto, pues casi toda la dificultad y retos se basan en la acción. Se echan en falta más puzzles



CASTLE DAVENTRY

No se trata de un mundo, en sí, sino de un "extra" incluido en el primer nivel que, eso sí, deberemos visitar para recoger ciertos preciados objetos, y descubrir cómo hasta el mismísimo Graham ha sido convertido en estatua.



DIMENSION OF DEATH

El equilibrio entre la vida y la muerte, trastocado por la destrucción de la Máscara, ha de ser restaurado. Y el paso por el plano de los muertos es indispensable para lograr nuestro objetivo. El encuentro con Lord Azrael, el guía de los espíritus, cuyo poder ha sido barrido de un plumazo, será uno de nuestros objetivos principales aquí. Su ayuda, además, será imprescindible para poder avanzar, y encontrar la puerta que nos conducirá al siguiente nivel.



THE SWAMP

Un pantano poblado por las más extrañas criaturas y otrora un reino feliz y bucólico, vive ahora una pesadilla que parece no tener fin. Las aguas han sido emponzoñadas por el veneno de una bruja que, además, oculta en su castillo una de las codiciadas piezas de la Máscara. Desgraciadamente, no es nada sencillo llegar hasta ella.
Una charla con el rey Mudge nos abrirá el camino hasta el siguiente mundo, pero para llegar hasta él tendremos que descubrir un par de secretos, y limpiar el veneno que la bruja ha vertido en el pantano.



REALM OF THE GNOMES

Nuestro siguiente paso es explorar el reino subterráneo de los gnomos, un intrincado laberinto bajo tierra que, además, para más inri, goza de una oscuridad casi total.
Los pobres gnomos están desesperados, pues un terremoto cegó toda salida al mundo exterior, además de haberles sido robada la fuente de su luz y energía. Este mundo no posee salida aparente hacia ningún otro nivel, pero la explicación es sencilla: hay que crearla. Antes de que agarréis pico y pala y os dediquéis a la minería, buscad y encontrad a cierto personaje capaz de manejar cierta máquina. El problema es que la máquina necesita "pilas", que habrá que encontrar.



THE BARREN REGION

Somos transportados a una árida región volcánica, poblada por extraños seres que apenas tienen contacto con otros de los mundos del universo de la Máscara. Y, como los problemas parecen no tener fin, su antes pacífica –aunque desolada– región, se ha visto afectada por una de las consecuencias de la maldición. El orden natural ha sido trastocado, y la única fuente que puede restaurarlo, la Piedra del Orden, ha sido robada. Para llegar hasta ella tendremos que resolver unos cuantos puzzles y, si somos hábiles, conseguiremos con posterioridad la llave que nos dará acceso al siguiente mundo. Desgraciadamente, el camino está custodiado por un basilisco cuyo punto flaco, el único que nos servirá para derrotarlo, habrá que descubrir.





THE FROZEN REACHES

Nevados cañones y desfiladeros, más un castillo que oculta grandes misterios, otra pieza de la Máscara y a un rey secuestrado son las líneas maestras que definen este mundo. La ayuda de las ninfas del hielo nos será indispensable para conseguir el éxito, pues de la Reina Freesa y su dragón de hielo depende la posibilidad de alcanzar nuestro objetivo. Pero, como siempre, la tarea se complica más de lo deseado. Encontrar la clave para hallar la Máscara no es sencillo, y ciertos monstruos y alguna que otra hidra se nos interpondrán en el camino.



PARADISE LOST

Nos encontramos en un mundo de conexión. Se trata sólo de activar una puerta para acceder al nivel final pero, a no ser que recogierais cierto objeto, unos cuantos mundos antes, la puerta se mantendrá cerrada.



REALMS OF THE SUN

El Reino de los Cielos esconde el Santuario de la Máscara. Para llegar a él –y a Lucreto, la fuente de todo mal– se deben superar tres pruebas, relacionadas con el orden, la luz y el equilibrio que hemos debido restaurar mundos antes. Además, es un nivel dividido en tres partes, más el Santuario, y en el que no sólo los enemigos reales, sino las ilusiones creadas por Lucreto, nos complicarán la existencia. Y recordad que, aquí, no hay vuelta atrás.



El estilo inimitable de las aventuras clásicas aparece de vez en cuando, gracias al cuidado diseño de algunos de los enigmas.



Como en todo buen producto del género, lo que aparentemente no tiene ningún sentido, acaba encajando en el rompecabezas.



Las claves para la resolución de enigmas se encuentra, muchas veces, en el diálogo con los habitantes de los siete mundos del juego.

primera toma de contacto. El nivel difícil es realmente duro.

TOTAL LIBERTAD

Aunque hasta aquí podáis haber tenido una impresión no todo lo satisfactoria que fuera deseable, en conjunto, podéis ir desechando esta idea. «Mask of Eternity» no sólo es un buen juego, sino que es un gran juego.

Pocas veces, y esto es totalmente cierto, se ha tenido tanta libertad de acción en una aventura como en ésta. Una excelente idea de los diseñadores ha sido incluir distintas posibilidades de acción, no sólo como la de poder ir de uno de los siete mundos del juego a otro cualquiera –siempre que haya sido explorado previamente, y exceptuando el último, del que no hay vuelta atrás– en todo momento, sino en diseñar cada uno de ellos de modo que, siempre, y exceptuando los momentos finales en cada mundo, tengamos al menos tres o cuatro objetivos simultáneos que cubrir.

Se cumple, pues, la máxima del género de llevarnos constantemente de un punto a otro en busca de un objeto, pista o personaje, que nos ayuda a avanzar en la aventura. Si nos atascamos en alguno de los puzzles, podemos dejarlo para más tarde e ir a otro lugar. Y seguiremos avanzando en la historia. Así de fácil.

La lógica tiene lugar









La mayoría de los puzzles y enigmas del juego son, como suele ocurrir, resueltos con una base lógica. Aunque su nivel de dificultad, en líneas generales, es más bien bajo, alguno de ellos puede plantear más de un quebradero de cabeza.

Pensad en ciertos datos básicos: el número siete domina casi toda la historia del juego, y el apoyo en sonidos, colores y formas es una de las claves. Además, muchos puzzles no lo son, aunque lo parezca. Nos explicamos; la solución está, muchas veces, delante de nuestras narices, en cada mundo en concreto, o en alguno anterior a donde se encuentre cada puzzle. Por eso, es imprescindible escudriñar hasta el último rincón, y no perder nada de vista, fijándonos en cualquier cosa que nos resulte llamativa.

Y la gran baza de haber diseñado el juego en 3D es que tenemos mucho, pero que mucho mapa en cada mundo, por ver, descubrir y explorar. El detalle alcanzado en el diseño gráfico es sensacional, gracias en buena parte al magnífico trabajo realizado en las texturas, y en los pequeños –y múltiples– objetos, que son representados tal cual, al cogerlos. En este sentido es también brillante el increíble diseño de las cámaras. En todo momento, y mientras el personaje esté corriendo, andando, saltando, hablando, luchando, trepando, etc., podemos girar la cámara en cualquier dirección, sin interrumpir la acción en tiempo real. Podemos, incluso, hacer que de vueltas continuamente a su alrededor, si lo que queremos es ver cualquier acción posible desde todas las perspectivas imaginables. Y, lo que es aún mejor, la posición del personaje no estorba –ni siquiera cuando la cámara se gestiona automáticamente por el programa– nunca la acción, ni la visión de objetos o enemigos. Esto no hay muchos juegos que puedan ofrecerlo.

En definitiva, y aunque para muchos «Mask of Eternity» suponga una "traición" a las reglas más puras de la aventura, es un juegazo. Quizá con un exceso de acción, pero un título destinado, sin duda, a convertirse en clásico.

F.D.L.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 92**

El cuidado guión y el desarrollo de la historia son insuperables. Los requisitos de sistema para disfrutar de todos los extras gráficos son muy elevados. Una vez más, Sierra abre un nuevo camino en el género de las aventuras.

PUNTUACIÓN TOTAL 89

Star Wars Rogue Squadron 3D

Un profesional de la alianza

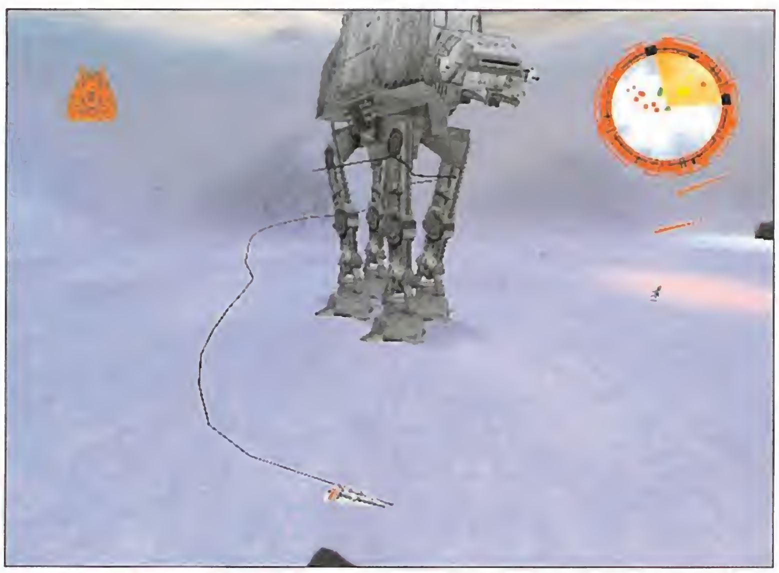
La inolvidable secuencia del ataque a la Estrella de la Muerte, en el primer capítulo de la famosa saga cinematográfica, ejemplifica el concepto de arcade que se vive en esta nueva entrega de acción sin más límite que nuestra habilidad como piloto de caza de la Alianza. La compenetración con los hombres ala es la clave a lo largo de 16 misiones en un entorno audiovisual con todos los ingredientes que buscan los fanáticos de «Star Wars».



Es una lástima que no se hayan incluido opciones de multijugador; hubiera sido la opción perfecta para los ataques en equipo.

LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

LucasArts vuelve a sacarle todo el rendimiento a su gallina de los huevos de oro, porque la ambientación basada al detalle en los diseños de las películas, o el colarse entre las patas de un AT-AT Walker, es para muchos motivo más que suficiente para poner a «Rogue Squadron» el primero de la lista de reyes. El argumento apunta la lucha de un grupo de pilotos de la Alianza contra la represión del Imperio, pero con nuevos escenarios en planetas tan originales como cargados de personalidad,todo un reclamo para los más ávidos de explorar territorios salvajes que termina por convertirse en el factor más adictivo, porque avanzar misiones para ver el próximo escenario es una necesidad irresistible.



Cada nave tiene una función especial, los X-Wing despliegan sus alas, o como muestra la imagen, los AirSpeeders utilizan el cable-gancho.

SALSA DE MISIONES

Todas las misiones son de vuelo, y para introducir variedad en un sistema en principio tan repetitivo, los objetivos destacan por su atractivo y variedad, con rescates arriesgados, escoltas, ataques suicidas, etc. Cada una de las 16 misiones se estructura en varios objetivos





No tiene fallos graves, pero sí trabas, como la lentitud del sistema de control



En el hangar se encuentran todas las naves que irán estando disponibles dependiendo del tipo de misión, incluyendo al mítico Halcón Milenario.









consecutivos, y por tanto resultan bastante extensas y con todo el estrés necesario para que no podamos tomarnos ni un momento de respiro. La colaboración con el grupo de hombres ala es vital en casi todas las misiones. La IA de los pilotos controlados por el ordenador facilita el trabajo en equipo y el "tú me salvas ahora, y luego me toca a mí devolvértela" es la única estrategia a seguir cuando estamos rodeados de cientos de cazas TIE o tenemos que destruir grandes bases Imperiales. Los pilotos y generales están representados por personajes muy bien definidos, y podemos saber cómo reaccionará cada uno conociendo su estilo de pilotaje e historial. Esta camaradería de batalla no llega al nivel de la familia «X-Wing», pero se agradece para ir más allá de la rutina del disparar o morir.

El vuelo es completamente libre en el entorno 3D, pero el sistema de control heredado de «Shadows of the Empire» requiere demasiadas teclas, con una forma de acelerar y frenar más próxima a la conducción de un coche que al pilotaje de una nave. La navegación desde las perspectivas exteriores de seguimiento de la nave se complica porque la propia nave entorpece la visión. La cámara subjetiva desde el interior de la cabina se convierte en la mejor opción, porque además de transmitirnos toda la intensidad de la acción es la única que proporciona una sensación de movimiento realista. Seguimos sin entender porqué no se ha acelerado la velocidad de vuelo; incluso a la máxima potencia de propulsión, el desplazamiento es lento y pausado para tratarse de una nave espacial, y a veces se puede pilotar hasta dormido y todo se limita a la puntería.



Las secuencias cinemáticas enlazan el argumento entre las misiones como si se tratara de una aventura, a pesar de ser un simple arcade.



La compenetración con los hombres ala es muy importante para conseguir los complejos objetivos

POR CUMPLIR

En el apartado gráfico se vuelve a dar esa sensación de quedarse a medio camino, que es el sinónimo de las últimas producciones de LucasArts en este género. Los filtros de texturas y resoluciones de hasta 1.024x768 dan solidez y calidad visual a los gráficos, y los modelos de las naves y demás armamento imperial y rebelde también ofrecen un gran acabado, pero hay muchas construcciones demasiado sencillas que evidencian una falta de interés por parte de los creadores en trabajar al máximo los pequeños detalles. Los efectos visuales de disparos, explosiones y desintegraciones cumplen con su cometido, pero quedan lejos de ser lo mejor que hemos visto. Sólo el sonido está a la última si tenemos un sistema de cuatro canales, aunque la calidad de la música digital es algo pobre. Una vez más, LucasArts se queda a sólo unos pasos de regalarnos una obra maestra del arcade, y se conforma con el gancho de «Star Wars» envuelto por unos aspectos técnicos bastante majos, pero sin más pretensión que gustar, sin entusiasmar. A esperar al siguiente, un «X-Wing Alliance» que debe quemar la pólvora que habrá faltado en «Rogue Squadron».

A.T.I.

TECNOLOGÍA 74 **ADICCIÓN 84**

La variedad de las misiones y el diseño gráfico de los planetas son sus aspectos más atractivos. El molesto sistema de control y una velocidad demasiado lenta le restan dinamismo. Es necesaria una aceleradora gráfica 3D con 4 MB de RAM como configuración mínima.

PUNTUACIÓN TOTAL 80

MiG-29 Fulcrum vs F-16 Multirole Fighter

Frente a frente

Novalogic es una de las compañías con más peso en el campo de la simulación en diversos subgéneros. Todos sus programas han mantenido la característica de una jugabilidad muy acentuada, debiendo restar a veces el realismo de sus simuladores, ya sean de combate aéreo o de cualquier otra índole.







El armamento aire-tierra, tanto en el MiG como en el F-16, tiene diversos sistemas de designación y seguimiento del blanco, dependiendo del tipo de proyectil que vamos a lanzar.

NOVALOGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADORES

Aunque «F-16 MRF» y «MiG-29 Fulcrum» son dos productos que hay que considerar por separado, tienen un desarrollo, calidad y características de simulación muy similares, sino iguales. Novalogic ha desarrollado dos simuladores en paralelo, con el mismo engine, cuyos cazas, en el que cada uno está inspirado, son radicalmente distintos, pero suponen un punto de referencia dentro su escenario de operaciones. Enfrentar un modelo estadounidense contra su tradicional oponente, de fabricación en la antigua Unión Soviética, en su versión informática es una interesante idea. El MiG-29 es un caza que desde su

MiG-29 Fulcrum



En este programa es donde mejor y más profundamente se ha simulado el caza ruso dentro de un PC. Al igual que en su homólogo, el F-16, la representación del terreno y la minuciosidad en la cabina son sus principales bazas. Incluye detalles tan importantes como la opción que permite doblar las comunicaciones y hacer que los datos de los mandos aparezcan en ruso, lo que le otorga una profunda sensación de volar en el «MiG-29 Fulcrum» real.



Los combates son continuos, y se han reducido las distancias entre objetivos y puntos de navegación.

Integrated Battle Space

Novalogic ha puesto a nuestra disposición el Integrated Batlle Display, un entorno multijugador donde podemos combatir con personas de todo el mundo con estos dos simuladores, hasta llegar a un total de 128 pilotos a la vez; incluso está disponible, con el parche de actualización correspondiente, para todos los usuarios de «F-22 Raptor». Este entorno no sólo se trata de una conexión múltiple vía Internet del juego, sino que simula un aténtico escenario de guerra con todos sus frentes y unidades, donde la estrategia juega un papel fundamental.



F-16 Fighting Falcon

En el pequeño caza de la USAF contamos con una panoplia diversa pero simplificada; su modelo de vuelo es bueno, pero peca de artificial al realizar maniobras como la de guiñada –la que se induce con los pedales–. Su cabina es excelente, pero no hubiera estado de más aumentar el nivel de interacción con los mandos de la misma con botones funcionales.



entrada en servicio ha despertado gran interés en occidente, y por ello la oportunidad de pilotarlo en un simulador actual es una verdadera tentación para los aficionados que tienen curiosidad por conocer los cazas que fueron la contrapartida a la máquina norteamericana.

PODEROSOS RIVALES

Ambos simuladores presentan novedades de importancia con respecto a otros títulos de Novalogic, que a pesar de su contrastado éxito mantenían algunas carencias ahora suplidas. La utilización de su aclamado –u odiado– Voxel Space era una magnífica solución para representar terrenos en sus simuladores de helicópteros por no requerir un amplio campo de visión, gracias a la limitación de altura en la que operan estos aparatos, pero en sus simuladores de aviones el Voxel no servía. Por esta razón, títulos como «F-22 Raptor» y otros utilizaban una técnica más tradicional, que no aprovechaba adecuadamente la aceleración por hardware. Ahora los gráficos suponen un gran avance, y es muy posible que en este aspecto se mantengan a la cabeza y, muy previsiblemente, a la par con «Falcon 4.0».



El vuelo de los misiles hacia su objetivo es muy realista, la estela que desprende se va difuminando.



En el cristal de la carlinga se proyectan relejos de los mandos de la cabina y del piloto.

Son dos programas independientes, pero que jugando uno contra el otro harán las delicias de los fanáticos

EN LA AUTÉNTICA CARLINGA

En lo referente a profundidad en la simulación y representación de la aviónica de los dos cazas, Novalogic ha alcanzado un punto de rigor bastante aceptable. Quizá sea aquí donde se aprecian mayores diferencias en los dos programas por sus particularidades técnicas, ya que tanto la cabina del F-16 como la de el MiG-29 son réplicas muy conseguidas de las reales. En la del MiG, por ejemplo, se pone de manifiesto lo "espartano" de sus instrumentos, como es característico en la filosofía del antiguo ejército Soviético. Las campañas, en cambio, mantienen su planteamiento con las clásicas misiones enlatadas, pero esta vez contamos con mayor número y el diseño de éstas es más atrayente en ambos programas.

Aún así, Novalogic no va consagrarse tampoco con estos programas por el realismo de su simulación, sino por la acción y jugabilidad que ofrecen. Son sencillos de manejar, muy divertidos y el impacto visual es sobresaliente.

S.T.M.

TECNOLOGÍA 88 **ADICCIÓN 79**

En el apartado gráfico y en la acción han conseguido una sensación de velocidad y belleza estética difícil de superar. Sólo para los no iniciados. Encontramos más interesante a «MIG-29» por ser un caza menos explotado.

PUNTUACIÓN TOTAL 83

Ring
La herencia de Wagner

En este mundo del soft de entretenimiento habíamos visto de todo, o eso creíamos: películas inspiradas en videojuegos, títulos realizados tomando como base una película, juegos protagonizados por cantantes, o por deportistas... pero no creemos estar equivocados al afirmar que es la primera vez que una ópera sirve de inspiración en la realización de un juego para PC. Como suena, y nunca mejor dicho, «Ring» se basa en, ni más ni menos, «El Anillo de los Nibelungos» del siempre genial Wagner. Oír para creer.



La mayoría de los personajes que aparecen por «Ring» gozan de un aspecto extravagante a la vez que sugerente.

CRYO/ARXEL TRIBE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA/ROL

En una época de miedo y tiranía, los únicos supervivientes de la tierra han adquirido un status especial debido al desarrollo de una tecnología que les permite rastrear en sus memorias restos de cultura humana. Estos descendientes de la humanidad han negociado su libertad a un caro precio, con algo que resulta ser más valioso que cualquier metal precioso, con algo nunca antes visto ni oído, con la ópera de «El Anillo de los Nibelungos»...

ÓPERA CIBERNÉTICA

De esta extraña manera comienza «Ring». El héroe es un joven llamado Ish a quien se le ordena buscar una de las mayores reliquias humanas: la ópera de Wagner, «El Anillo de los Nibelungos», como única forma para liberar a la humanidad.

La aventura comienza cuando Ish es llevado al Asteroide Terra 2, el último vestigio de la Tierra, que ha sido transformado en un "teatro galáctico". Ish se embarca así en un increíble viaje en el que descubrirá los mundos de «Ring» y representará en ellos a sus principales personajes: Alberich, al enano Tyrant, Loge, el Espíritu del Fuego, Siegmund, el héroe salvaje y Brünnhilde, la orgullosa valquiria. De esta manera, el juego tiene seis mundos diferentes que explorar y en cada uno de ellos se controla a un personaje diferente. El orden en que deambular por las tierras no tiene importancia, pudiendo ser el que elija el jugador. Los toques de rol, por eso de las distintas habilidades de cada personaje, son abundantes. Pero no sólo Ish, con sus distintas personalidades, aparecerá en el título, sino que en total podremos gozar con 22 personajes distintos perfectamente renderizados realizados con la extravagancia digna de un título como este que nos ocupa.

«Ring» entra dentro de la línea de las aventuras de Cryo, aunque en esta ocasión los toques de rol se hacen más presentes



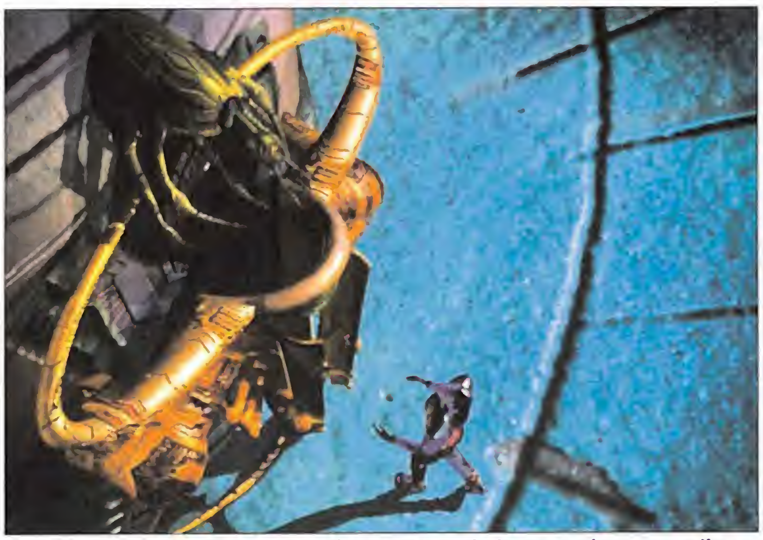
LA "NUEVA" TECNOLOGÍA

Desde hace ya algún tiempo –desde la salida de «Atlantis. The Lost Tales»–, la factoría Cryo nos viene acostumbrando a su famosa tecnología Omni3D con libertad absoluta de movimientos. Con «Ring» las cosas han cambiado, aunque dicha afirmación no es del todo cierta. Aquel que se haya aventurado a jugar, apenas sí habrá notado diferencias con respecto a este punto. El caso es



Como en otras aventuras de Cryo, el famoso Omni3D vuelve a estar presenta, aunque en esta ocasión tiene otro nombre.



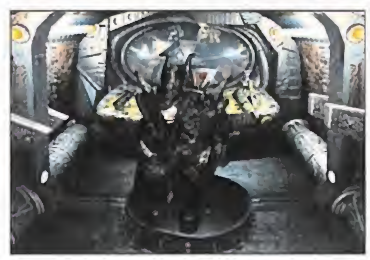


Los escenarios de «Ring» son dignos de un título como éste: grandiosos y espectaculares.









que en esta ocasión la tecnología utilizada ha sido bautizada como CINvision acompañada de CINmovie, que es más o menos el Omni3D. Es decir, con el ratón podemos rotar 360º y avanzar. La diferencia es que en esta ocasión es como si una cámara acompañara la acción. En otras palabras, no estamos ante una visión subjetiva plena sino que, al moverse el personaje, una cámara situada a pocos metros de él nos muestra sus pasos, así como distintos detalles –los pies moviéndose, expresiones del rostro...–. Pero que nadie se lleve a engaño. No hablamos de una tecnología novedosa ni nada por el estilo. Es algo así como rebautizar la tecnología ofreciendo unos pequeños extras.

La música de Wagner extraída de «El Anillo de los Nibelungos» ameniza y dramatiza la acción

CERCA DE LOS CLÁSICOS. LEJOS DE LO CLÁSICO

Lo primero que se viene a la cabeza después de unas cuantos minutos de juego, es aquella expresión de "raro, muy raro...". Y es que «Ring» nos sumerge en un universo totalmente desconocido para el jugador. Un universo que desborda calidad gráfica y, cómo no, sonora. Los decorados y los personajes están repletos de detalles, y el énfasis de la música da elegancia al conjunto. Pero... la historia... la mezcla de leyenda, ópera y fantasía propia de los desarrolladores da lugar a un mix de ideas de difícil digestión y aún peor comprensión. Bien es cierto que el título ha sido galardonado con el premio EMMA a la mejor aventura gráfica del 98, pero también es cierto que aunque su calidad gráfica –y lo volvemos a repetir– es irreprochable, el conjunto deja demasiadas interrogaciones abiertas. Quizás el difícil encuadre del título dentro de un género en particular no hace más que ayudar a crear confusión. Pero no seamos tan negativos. «Ring» goza de un buen número de encantos y a buen seguro que "enganchará" a multitud de jugadores aunque tan sólo sea por su magnífico entorno gráfico y sonoro.

S.T.L.

TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 74**

La música de Richard Wagner es uno de los puntos más sólidos. El famoso Omni3D ha sido rebautizado como CINvision, pero es básicamente igual. Aventura y rol a partes iguales para este título galardonado con el premio EMMA a la mejor aventura del año.

PUNTUACIÓN TOTAL 81



el CD·ROM de los juegos®
3D
Todos los mejores juegos 3D del Mundo, listos para jugar desde el CD-Rom sin necesidad de disco duro.
Y también, más de 5.000 nuevos niveles para los juegos completos DOOM, DOOM II, DESCENT, DESCENT II, DUKE NUKEN 3-D, HERETIC, HEXEN, REDNECK RAMPAGE, RISE OF THE TRIAD y QUAKE.
¡PARA QUE NUNCA ACABE LA ACCIÓN!
Por sólo 2.995 Ptas.
NS Games
DISPONIBLE EN GRANDES ALMACENES, QUIOSCOS Y LAS MEJORES TIENDAS DE INFORMÁTICA
PC | CD-ROM | MS-DOS | Compatible Windows™95 y 98
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414


NAPIÓN 3D
¿Nunca te ha apetecido viajar por el tiempo?
Con NAPIÓN podrás visitar las épocas más remotas de la historia o convertirte en un ser microscópico y luchar dentro de tu propio cuerpo.
Toda una aventura en 3D, en la que tendrás que hacer uso de tus mejores armas para luchar contra unos enemigos de lo más misterioso.
Egipto, Grecia, La Edad Media, tu propia casa o, tal vez, tu propio estómago; todo está a tu alcance si acompañas a NAPIÓN en su increible aventura.
PC | CD-ROM | MSDOS | Compatible Windows™ 95 y 98
NS Games
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414
Por sólo
2.995
Ptas.
100% en CASTELLANO
Disponible en quioscos, grandes almacenes y las mejores tiendas de informática.

Half Life
El futuro



Uno de los proyectos más esperados en el mundo del arcade 3D ha sido «Half Life». Valve y Sierra apostaron por una nueva perspectiva sobre el género, que viene a aportar aire fresco y renovación en un universo que parecía dominado por «Quake» y sus clones, y por la tecnología de «Unreal». Pero «Half Life» tiene todo eso y mucho más, incidiendo sobremanera en un aspecto en el que sólo «SiN» puede presumir de haber triunfado: argumento, historia y diseño de acción sobresalientes, creando una auténtica película en el PC.

VALVE/SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE



Ya incluso, desde mucho antes de hacer su aparición oficial, «Half Life» ha creado escuela. Todo apunta a que el arcade 3D va a seguir el camino que títulos como el mencionado «SiN» o este espléndido «Half Life», están abriendo.
La tecnología ha llegado a un punto en el que la compra de un buen engine deja este apartado en un segundo plano. Cada vez con mayor asiduidad se está echando el resto en el diseño de la acción. Aunque, si bien «Half Life» se muestra como todo un maestro en este apartado, no se queda atrás en tecnología, potenciando la más moderna versión del engine de «Quake II», y adaptándolo a las necesidades del juego de manera suntuosa. Un lujo.

HÉROE A LA FUERZA
Gordon Freeman es un joven y brillante científico que, un buen día, es asignado al departamento de Materiales Anómalos en el complejo de I+D de Black Mesa. Algo así como un Area 51; un laboratorio secreto

Con mucho sigilo



La peculiar concepción de ciertos niveles, aparte de sorprender por el elevado nivel de la calidad gráfica y el detalle del diseño, obliga a plantear pequeñas estrategias para avanzar, a no ser que nos queramos jugar todo a la carta de la acción salvaje. Aquí, una de las armas incluidas, en concreto la ballesta automática, nos será de gran ayuda. La posibilidad que otorga de efectuar un zoom –casi increíble– sobre cualquier punto del escenario, nos resolverá más de un conflicto –sobre todo si estamos apurados de energía–, puesto que no sólo es la única arma efectiva bajo el agua, sino que un solo disparo de la misma elimina a casi cualquier enemigo. Ya sabéis, afinad la puntería.

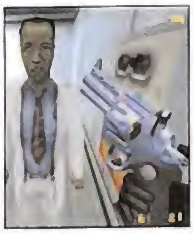




Un arsenal que rompe moldes

Como es de recibo en un juego de las características de «Half Life», una enorme variedad de armamento se encuentra a disposición del jugador, que parte del vacío más absoluto, hasta llegar –en los últimos niveles– a manejar prototipos experimentales de sofisticadas armas láser o nucleares. Sin embargo, y aunque se deja a la libre elección del usuario el manejar unas u otras según sus gustos, no es menos cierto que esta elección también puede definir el éxito, o fracaso, de nuestra misión. Las peculiares características de algunas situaciones y enemigos, harán más recomendable una u otra, según el momento. Por ejemplo, ante cierta gigantesca criatura que es ciega y se guía por el sonido, convendrá hacer uso de explosivos –granadas, etc.– para despistarla haciendo creer que nos encontramos en una determinada dirección, para a continuación dar un rodeo por su espalda. Esta es una situación típica de «Half Life». En otros momentos, será más recomendable el uso de bombas lapa, para colocar ciertas trampas –teniendo cuidado, eso sí, de no caer nosotros mismos en ellas–.

Sin embargo, y con todo, es posible en más de un momento salir de un apuro por el método clásico –estacazo, disparar a todo lo que se mueva y a correr–. Lo que ya no es tan normal es el diseño de algunas de estas armas. De hecho, algunas no son ni armas... tomando esta afirmación en el sentido más estricto de un artefacto creado por el hombre. Uno de los puntos más curiosos del juego es ver cómo los diseñadores han incluido unas pequeñas criaturas –algo así como unos escarabajos hiperdesarrollados– mutantes, como apoyo del jugador. Se pueden lanzar al enemigo y, aunque no hacen mucha "pupa", sirven como distracción el tiempo suficiente como para acometer con algo más dañino a nuestros rivales. Una idea original, sorprendente y eficaz.








Levantar la vista de vez en cuando es más que conveniente; el peligro acecha en todo lugar.



Algunas criaturas se pueden materializar de improviso, provocando un buen susto.



Algunos efectos visuales combinan texturas animadas con diversas fuentes de luz.

de experimentación, de esos que gustan tanto al amigo americano. Por desgracia, en el curso de un experimento algo sale mal, se produce una gran explosión y, tras unos momentos de confusión, todo parece volver a la normalidad... ¿o no? Muy al contrario, todo parece ir de mal en peor. Las instalaciones de Black Mesa están medio en ruinas, la gran mayoría de trabajadores, doctores y científicos, así como el personal de seguridad, está malherido o han fallecido. Los sistemas de control parecen haberse vuelto locos y nada funciona como es debido. Pero lo peor aún está por llegar. Al parecer, "algo" ha activado una puerta dimensional, y extrañas criaturas de otro mundo han aterrizado en Black Mesa, adueñándose de todo y provocando el caos y el terror. Es el comienzo de una pesadilla que llevará a Gordon, y a nosotros en su papel, a descubrir la trama genialmente trazada por alguna

Un aspecto muy atractivo del juego es lo mucho que obliga a pensar cada paso

mente enferma de Valve, en la que lucharemos con alienígenas, recorreremos angustiosos escenarios, atacaremos y nos defenderemos de los miembros del ejército que han puesto Black Mesa en cuarentena –no dejando entrar ni salir a nadie del lugar... con vida–.

DE CINE

El punto de partida de la historia de «Half Life» está magníficamente trazado, qué duda cabe. Pero una buena historia no hace un buen juego. ¿Dónde reside toda esa calidad que decimos atesora «Half Life»? En la puesta en práctica de esa idea.

La curva de adicción, dificultad, ►

Están vivos...





Aunque la IA que incorpora «Half Life» tiene una base relativamente sencilla –los enemigos suelen responder a unos patrones muy específicos, los "actores secundarios" amistosos no ofrecen más de cuatro o cinco respuestas concretas más un par de modelos de comportamiento definidos, etc.– el conjunto del juego está planificado, estructurado y orquestado de manera que hace creer al jugador que se encuentra en un entorno real, poblado por criaturas de una inteligencia elevada y que se encuentra en constante movimiento. Gran parte de estas "actuaciones" ni siquiera dependen de nuestra acción, sino que están planificadas como si fueran secuencias cinemáticas aunque dentro de la acción en tiempo real, lo que hasta ahora casi nunca se había visto, con la excepción de «SiN». Y, si en un momento dado un compañero se dedica a disparar a criaturas enemigas, procurad no moveros ni entrar en su línea de tiro, puesto que hasta que reaccione puede dañaros sensiblemente.

El juego obliga a plantear pequeñas estrategias para poder avanzar sin demasiadas dificultades



aprendizaje y acción es tan magistral que casi da asco lo bien diseñado que está todo. No se trata de correr, disparar y procurar que no nos den. Si sólo fuera eso «Half Life» sería un excelente título que pasaría a aumentar la enorme lista de clónicos de «Quake». Ni siquiera se trata de la IA –muy buena, en cualquier caso–, un punto en el que se afirmaba que Valve iba a revolucionar, y aunque nuestra opinión es que no lo ha conseguido del todo, sí ha estado muy cerca. Sencillamente toda la amplia variedad de enemigos, situaciones, escenarios y demás está resuelto en el diseño final con tanta coherencia y verosimilitud que nos deja impresionados.

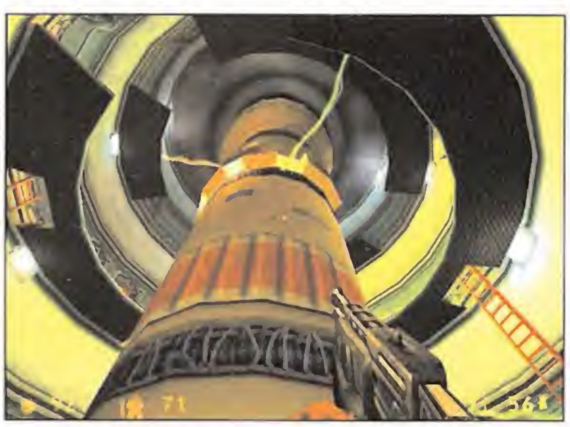
Eso sí, el juego es totalmente lineal. De principio a fin existe un solo camino, y es el que hay que recorrer. Pero la orquestación de todos los instrumentos que se dan cita en esta impresionante sinfonía de acción y aventura –lo justito en este apartado– es casi perfecta. Los personajes secundarios parece que toman decisiones de manera autónoma, son capaces de acompañarnos si se lo pedimos, negarse si tienen miedo, avanzar, retroceder o esconderse si presienten peligro... o de herirnos por accidente.



Y si todo eso crea un conjunto sensacional de diseño, con una ambientación fabulosa, angustiosa, claustrofóbica, veraz, y capaz de provocar ansiedad y estrés reales, la tecnología de



Hasta el más inocente escenario se puede convertir en una trampa mortal, si no nos movemos con sigilo.



Ciertos toques de aventura, resolviendo enigmas no muy complejos, han sido añadidos al juego.

Acción motorizada





El nivel de interacción con el entorno en «Half Life» llega a su punto culminante con el manejo de algunos vehículos –indispensables para avanzar hasta ciertos lugares– diseminados por distintos escenarios, aunque es con las armas pesadas cuando más brilla este aspecto. En ciertos momentos no sólo es recomendable, sino obligado, el subirse a la torreta de un tanque y disparar contra una oleada de enemigos, o utilizar una ametralladora para abrir un hueco en una puerta cerrada.





Luz y color

Uno de los puntos fuertes del engine gráfico de «Half Life» es el uso de las fuentes de luz dinámicas, sean o no coloreadas. Como muestra, un botón. El protagonista dispone de una linterna –que usaremos en multitud de ocasiones– para orientarse en escenarios dominados por la oscuridad. El modo en que esta fuente de luz afecta al entorno es para quitarse el sombrero y aplaudir a rabiar. La variación, incluso mínima, de nuestro enfoque sobre un objeto –desde una posición fija– puede provocar tal variedad de representación gráfica del citado objeto y de sus sombras, que se llega a alcanzar un nivel de realismo excepcional. Aún así, y precisamente en el tema de la proyección de sombras, «Half Life» podía haberse mejorado ligeramente hasta llegar a alcanzar un nivel inigualable.

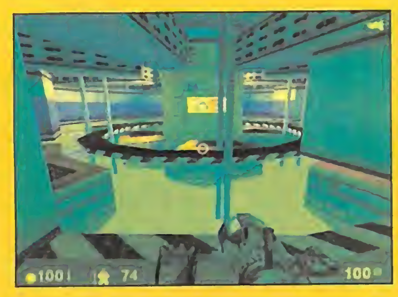
Entrar disparando y sin mirar en un escenario es el camino más rápido para morir en un abrir y cerrar de ojos



Perfecta ambientación

Aunque la totalidad –casi, exceptuando una pequeña sorpresa final– de «Half Life» transcurre, en teoría, en un solo y gigantesco escenario –el complejo de Black Mesa–, la enorme variedad de decorados, entornos y ambientes creados por los diseñadores de Valve resulta tan





increíble como brillante. Todas las partes imaginables –y algunas que no lo son tanto– de un complejo científico están representadas a la perfección, creando una atmósfera sensacional, intensa, claustrofóbica las más de las veces, y siempre sorprendente por realismo y "vitalidad". Lo mejor es que pese a esta enorme variedad no se pierde la coherencia de la historia, la acción ni el entorno. Y, aunque a primera vista este punto no se aprecie en todo su valor, es sin duda uno de los aspectos más brillantes: un diseño de acción inigualable.



«Half Life» demuestra que Valve no está formado por principiantes. Escenarios móviles, efectos gráficos y sonoros –brutales– de asustarse, luces dinámicas, decorados mastodónticos, diseño gráfico exquisito... «Half Life» resulta, en conjunto, un juego magnífico. ¿Dónde está el pero, entonces? Sinceramente, cuesta mucho criticar algo de este título, pero una cosa es cierta. «Half Life» es uno de esos títulos "con trampa" –lo que no se debe tomar en un sentido peyorativo–. Una vez se ha acabado es muy difícil animarse a entrar de nuevo en el juego, puesto que todo será casi igual –no hablamos de cambiar la dificultad, sino de la situación concreta–. Todo lo que sucede en un momento determinado ocurre cuando llegamos. Es la típica situación «Quake» en la que nada ni nadie se mueve hasta que hacemos acto de presencia, pero la coherencia de la acción, siguiendo las pautas de un guión preestablecido, hace pensar lo contrario. Ahora, depende de vosotros el conocer cuál es el futuro inmediato del género. Ni más ni menos, que lo que «Half Life» ofrece.

F.D.L.





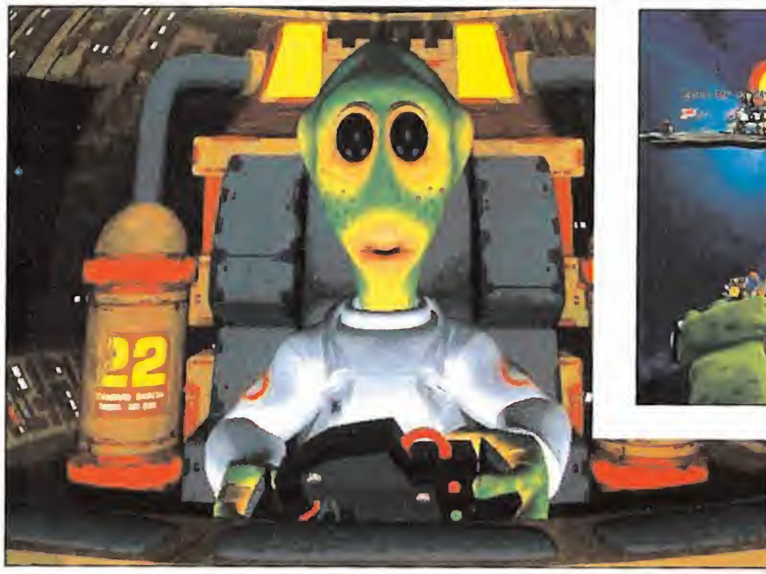
TECNOLOGÍA 90 **ADICCIÓN 92**

La historia y el guión lo son todo en el juego, así como la puesta en práctica de todas sus ideas.
Se echa de menos un diseño de exteriores más cuidado; los bitmap de fondo "cantan" mucho.
La calidad gráfica y de audio es excelente.

PUNTUACIÓN TOTAL 95

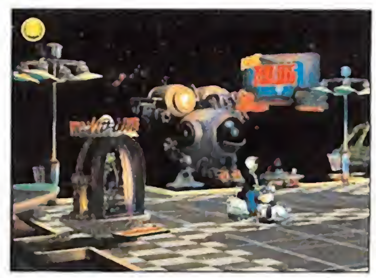
The Feeble Files
Expediente Alien

Rescatada del pozo del olvido, «The Feeble Files», la última aventura gráfica del creador de «Simon the Sorcerer», hace su aparición en nuestro país, con más de un año de retraso. Deberá enfrentarse, por tanto, a dos duras pruebas: el habitual ojo escudriñador de nuestro Punto de Mira, y la afilada guadaña del paso del Tiempo.



Este es Feeble, el protagonista de la aventura. En sus manos recae la responsabilidad de la liberación de su planeta de la tiranía del Omnicerebro.





ADVENTURE SOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA GRÁFICA

Nada más terminar «Simon the Sorcerer II», Simon Woodroffe decidió dar un giro a sus planteamientos. Estaba dispuesto a crear una nueva aventura como nunca se había visto. Para ello, contrató a los mejores expertos en estaciones de trabajo Silicon Graphics, que se encargarían de los gráficos, y contó con los servicios de David R. Punshon, extrayendo los efectos de sonido de librerías profesionales utilizadas en las películas de Hollywood. De la trama y los puzzles se encargarían él y su equipo, que para eso habían alcanzado una merecida fama con la saga de Simon el Hechicero y los JDRs de «Elvira».

El sueño de Simon Woodroffe pronto se convirtió en pesadilla, pues el plazo de un año que se había impuesto para acabarlo se alargó hasta los dos años y medio.

Ya terminado, las dificultades se han contagiado a la versión española. La adaptación y el doblaje de las voces ha costado otro año, acumulando un retraso que hubiese sido fatal si «The Feeble Files» fuese un arcade 3D o un juego deportivo.

REBELIÓN CIUDADANA

La trama transcurre en una galaxia cercana a la Tierra. El Omnicerebro, un ente cibernético que controla las vidas de los ciudadanos, impone su tiranía aplicando miles de prohibiciones, con la excusa de que su cumplimiento garantiza la felicidad de sus siervos.

Nada más terminar «Simon the Sorcerer II», Simon Woodroffe decidió dar un giro radical a sus planteamientos

Feeble, un funcionario encargado de investigar los círculos de cultivo en el Ministerio de Incertidumbre Galáctica, es el protagonista. El rasgo primordial de Feeble es que es feliz. Lo cual, dada la opresión en la que vive, le convierte en un completo estúpido, en el sentido literal del término. Eso es lo divertido de la historia: convertir a un ciudadano estúpido, inocente y optimista por naturaleza, en un héroe que encabece la Rebelión y libere a la galaxia del tirano. Una especie de «Star Wars» en versión alienígena.

Feeble contactará con Dolores, integrante de un grupo guerrillero, y se verá inmerso en un apasionante enredo que le llevará a visitar numerosos planetas, antes de descubrir la identidad del Omnicerebro.

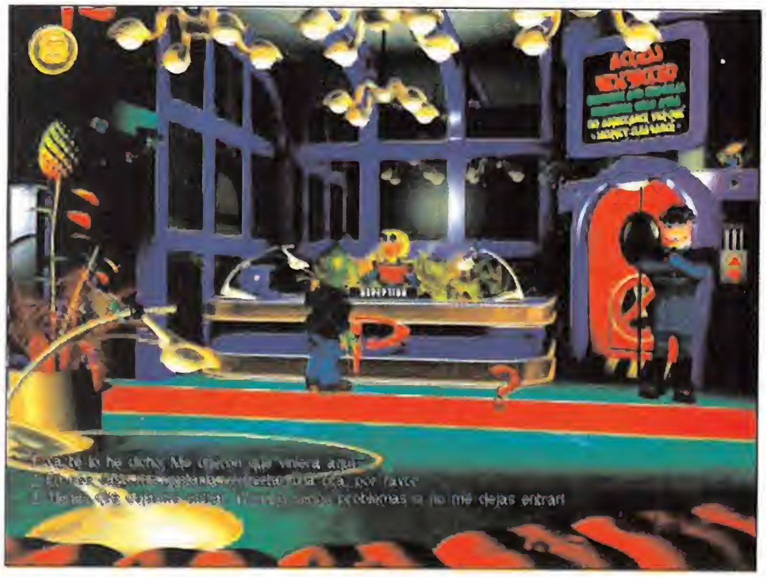
LUCES Y SOMBRAS

«The Feeble Files» es, en palabras de su creador, un experimento para utilizar gráficos renderizados en 3D en una aventura en 2D. El programa sigue el mismo esquema técnico que cualquier aventura plana: la cámara permanece fija, y los protagonistas sólo pueden visionarse desde un ángulo. El efecto conseguido dota a los personajes de una fisonomía perfecta, a costa de reducir la velocidad del movimientos. Como no se pueden saltar animaciones, ni cambiar automáticamente

de una pantalla a otra, el desplazamiento entre escenarios puede convertirse en una tarea muy pesada.
Otro punto no muy pulido es el interfaz. Adventure Soft ha utilizado el clásico sistema de iconos accesibles pulsando el botón derecho, aunque complicándolo en exceso. Existen iconos distintos para coger, usar y combinar objetos, pero la primera vez que encuentras uno no sabes si usarlo o cogerlo; además, instintivamente, es más sencillo "usar" un objeto en otro que combinarlo, mientras que para hablar debe utilizarse el icono usar. El resultado es un excesivo número de pulsaciones. Por suerte, en pocos minutos se le coge el truco.
Por lo demás, «The Feeble Files» demuestra la experiencia de Adventure Soft en este campo: la aventura es larga y difícil, plagada de incontables acertijos y varios personajes para manejar, algún que otro rompecabezas y, sobre todo, lo que los ingleses llaman "pensamiento lateral", es decir, hacer esto para poder hacer esto otro que permitirá resolver otra cosa, que dará la solución de aquello de más allá.
El desafío está bien acompañado por una excelente banda sonora, un fantástico doblaje de las voces por el mismo equipo de «The Curse of Monkey Island», y unas escenas intermedias sobresalientes.
El espeso interfaz y la lentitud en los movimientos alejan a «The Feeble Files» del sobresaliente, pero eso no quita para que los aficionados disfruten como se merecen con una aventura original, y muy agradable en su desarrollo.

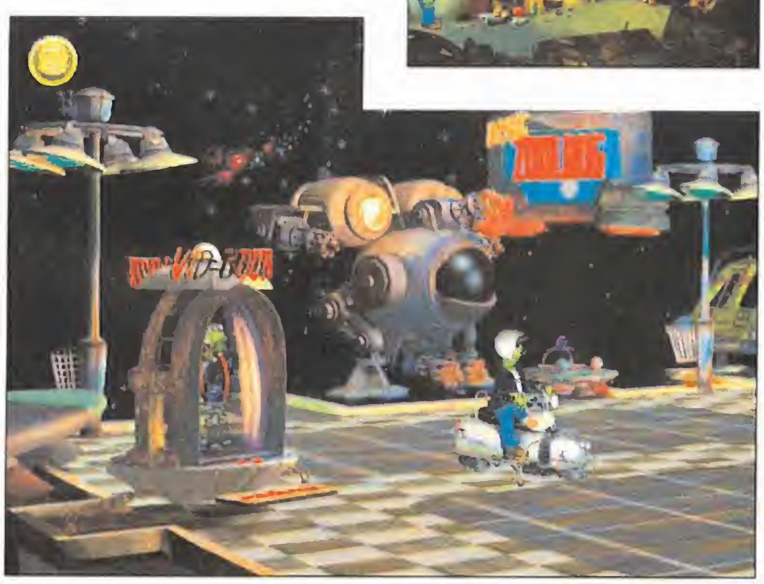
J.A.P.

Los sonidos se han extraído de librerías utilizadas en films de Hollywood









El acertijo de la cabina telefónica es uno de los más divertidos de «The Feebles Files», lo que no le hace ser más sencillo precisamente.

Pasión por el render



Los gráficos renderizados y las aventuras nunca se han llevado demasiado bien. Cuando, hace cuatro o cinco años, los lectores de CD-ROM se hicieron populares, las casas de soft inundaron el mercado con programas cargados de escenarios renderizados y vídeo digital, donde la participación del jugador se limitaba a pulsar en dos o tres sitios con el ratón.
«The Feeble Files» es un juego 100% renderizado, con la salvedad de que dichos gráficos se manejan en tiempo real, por lo que la interacción es la misma que en cualquier otra aventura basada en sprites.
El uso del render hace que el movimiento de los personajes goce de una suavidad y un detalle inmejorable, a costa de rendir dos tributos: la lentitud en los desplazamientos, y el gran espacio que ocupan. Esa es la razón de que «The Feeble Files» necesite 4 CDs para contener los múltiples escenarios y animaciones de personajes.
El resultado, en cualquier caso, merece la pena.



TECNOLOGÍA 78 **ADICCIÓN 82**

Los excelentes gráficos renderizados aportan un aspecto muy pulido a la aventura. Los paseos entre escenarios son muy pesados, y el interfaz podría haberse mejorado un poco. El doblaje de las voces aumenta el interés del juego.

PUNTUACIÓN TOTAL 80

Victory Boxing 2

¡Puños fuera!



La cuenta atrás hará que la adrenalina suba hasta que por fin nuestro rival se desplome, algo distinto cuando la cuenta sea para nosotros.



El detallado modelado de los personajes permite ver sus músculos contraerse al lanzar el brazo.



Al besar la lona habrá muchas sorpresas tanto en las formas que los personajes tienen de caer como en la, a veces, repentina recuperación.

El título de campeón mundial de boxeo ha supuesto para el boxeador convertirse muchas veces en mitos de este deporte. Pero la resistencia y el poder para conseguirlo sólo los poseen unos pocos privilegiados. Sin embargo, nosotros, por enclenques que seamos, podemos emular a estas figuras en el título de boxeo más realista aparecido para PlayStation.

VICTOR INTERACTIVE/J.V.C.
Disponible: **PLAYSTATION ARCADE**

Conseguir el cinturón de Campeón del Mundo de boxeo no es una tarea fácil

En asociación con la Boxingnews, J.V.C. ha desarrollado la secuela del que supone uno de los mejores juegos de boxeo para PlayStation. Esta vez, contamos con más de 30 boxeadores profesionales a los que hemos de hacer frente representados hasta el último detalle, compitiendo para lograr el campeonato del mundo. Para ello, la colaboración de Boxingnews ha tomado un papel determinante, puesto que multitud de datos, estadísticas y el Boxing Book contienen información relevante de cada participante y del propio torneo.

AGRADECIDA OPTIMIZACIÓN

Como era obligado en esta segunda parte, la optimización de código se hará notable, puesto que la velocidad de la acción está acelerada, ganando el programa en jugabilidad, a pesar de que se han incluido nuevos y más espectaculares efectos especiales y de tratamiento de luz. También los modelos ahora, sin que apenas hallan aumentado su número de polígonos, tienen un aspecto más cuidado, sobretodo en sombreado y texturas, pero muy especialmente en los movimientos. La animación de los personajes es muy natural y el resultado es que los golpes parecen más contundentes y sus gestos más humanos, dependiendo del estilo de cada jugador. Los movimientos estratégicos típicos de los boxeadores también están presentes, tomando especial relevancia en las tácticas defensivas, ya que



En el ranking aparecen los boxeadores que mantienen los primeros puestos en la lucha por el campeonato del mundo.

pueden darnos el tiempo suficiente para recuperarnos del aturdimiento. Así, los combates llegan a ser, en ocasiones, muy emocionantes si nos enfrentamos a rivales de cierta talla y tenemos la suficiente práctica como para utilizar eficazmente el mando de la PlayStation, –que por cierto, aprovecha la tecnología Dual Shock–. Además, en caso que no consigamos llevar al K.O. a nuestro oponente, tendremos que contar con el cómputo por puntos. Por tanto, atentos al inicio de cada asalto a los niveles de salud y estamina. Por el contrario, si logramos derribarle, veremos una numeración a modo de cuenta que, de llegar a diez, significará la victoria, pero está claro que esto nos costará el esfuerzo de resitencia y desgaste que se traducirán casi siempre en más de un derribo para dejar a nuestro contrincante K.O., según sea la potencia y resistencia. La táctica aquí toma un papel relevante, nada que ver con otros juegos de lucha, que sólo requieren reflejos y algo de habilidad.







TENSIÓN EN EL RING

Por esa razón, es importante, a la hora de elegir uno de los personajes de «Victory Boxing 2», tener en cuenta los diferentes factores que configuran sus características, que van desde las típicas salud, potencia o velocidad, hasta otras como resistencia o paciencia. Asimismo, el programa rompe con los estereotipos de las temibles moles de músculo llenos de tatuajes; podemos seleccionar personajes femeninos igual de ágiles y fuertes.

En los combates, la cámara toma diferentes ángulos, bien desde arriba o desde un perfil, pero la más efectiva para el juego es la cámara subjetiva que proporciona un carácter de simulación, e incluso de inmersión que, sin duda, será apreciado por los aficionados. Además, para dotar a las diversas localizaciones de «Victory Boxing 2» de mayor atractivo gráfico se han incorporado nuevos escenarios donde se ubica el cuadrilátero de boxeo, tan diversos como un estadio cerrado de deportes o la calle; aunque mantienen un buen nivel, el mayor detalle se centra en el espacio que abarcan las cuatro cuerdas, siendo el resto un mero decorado. «Victory Boxing 2» es un magnífico juego de boxeo que puede pasar por espectacular y divertido, pero también por representar combates de boxeo con cierta rigurosidad allá donde PlayStation es capaz de llegar.

S.T.M.



El libro de los maestros

En el libro de boxeo constan las noticias más relevantes del mundo del boxeo, tácticas y los K.O. más espectaculares. En él encontraremos las hazañas más importantes de los combates del torneo y será todo un honor aparecer en él como triunfadores. Es todo un apoyo para los amantes de este deporte donde se nota el toque de documentación de Boxingnews.



Se ha mejorado con creces el engine utilizado para la primera parte

TECNOLOGÍA 76 **ADICCIÓN 84**

Gráficos mejorados y más veloces que en la primera parte. Boxeo tratado con rigurosidad y respeto, con la espectacularidad y acción que requiere un juego de PlayStation. No es un juego de lucha; las patadas, magias y saltos no valen.

PUNTUACIÓN TOTAL 82

Mortal Kombat 4

Una versión más, una dimensión más

Una de las series de juegos de lucha más polulares ha sido la de «Mortal Kombat». Desde su primera versión en recreativa, sorprendió por sus realistas gráficos a base de sprites sobre actores reales y con un nuevo scroll. Después se realizaron dos partes mejorando y ampliando sus posibilidades. Ahora, ha llegado el momento de evolucionar al mundo 3D.



A medida que vayan pereciendo los luchadores, los componentes de cada equipo irán relevándose; así hasta que uno de los conjuntos no disponga de más luchadores.

GT INTERACTIVE /MIDWAY
Disponible: **PC CD (WIN 95/98) ARCADE**



Midway no quiere perder el tren de las nuevas tecnologías y para ello ha creado un programa que intenta mantener la estética impactante y el peculiar estilo de sus pintorescos personajes, trasladando el programa a un entorno 3D con los mismos míticos escenarios, con mayor calidad visual y mucho más realismo y movilidad. Difícil tarea, teniendo en cuenta que realizar modelos que mantengan el aspecto original requiere un perfecto acabado. Pero por otro lado, el trabajar con un engine gráfico en 3D permite incluir efectos inéditos en la serie, además de dotar a la presentación de la acción de espectaculares movimientos de cámara.

BORRÓN Y CUENTA NUEVA

Conscientes de que los programas destinados a funcionar en un PC han de ofrecer más opciones y posibilidades que el clásico de recreativa, ya que el usuario dedicará muchas más horas al programa, Midway ha incluido diversos modos de juego que le dan más interés. Las más llamativas y útiles son las de Práctica, Resistencia, y sobre todo, la que permite formar equipos de luchadores, generándose combates donde, contando con un número determinado, habremos de enfrentarnos a otro equipo, e ir acabando con ellos, uno por uno, sin que la derrota de alguno de nuestros luchadores suponga la finalización de la partida. De esta manera lucharemos con los componentes en prolongadas batallas.

Llaves letales



Como no podía ser de otra manera, en «Mortal Kombat 4», habrá multitud de formas de acabar definitivamente con nuestros oponentes o de perecer frente a ellos en los famosos Fatalities, babalities y otros golpes especiales.

Los personajes de «Mortal Kombat» han pasado a ser clásicos conocidos del software lúdico

PERSONAJES EN FORMA

«Mortal Kombat 4» presenta novedades, no sólo en su interface gráfico y modos de juego, sino que la inclusión de personájes inéditos junto con los viejos conocidos participan en un Torneo cuya historia y trancendencia es lo de menos en este programa. Como el principal aliciente es la espectacularidad y el impacto visual de los combates, Midway ha incluido nuevas llaves, magias y armas con las que hacer pedazos al rival de turno. Para hacer uso de ellas necesitaremos conocer cuál es la combinación de controles que nos permiten utilizarla y además cada una tiene un funcionamiento distinto dependiendo del luchador al que pertenezcan. Las nuevas

Los maestros aspirantes

Cada uno de los personajes que se incluyen en «Mortal Kombat 4», así como en anteriores versiones de la famosa y exitosa serie, tienen una especial motivación para participar en el más prestigioso torneo de las artes marciales jugándose el cuello, ya sea por razones de gloria o por llevar a cabo una venganza.
Estos que aquí os traemos son los todos los aspirantes que podrán tomar parte en la sangrienta competición que nos brinda «Mortal Kombat 4».





El salto cualitativo de «MK4» es muy apreciable resultando uno de los mejores juegos de lucha para PC

magias de «Mortal Kombat 4» se aprovechan del engine 3D con efectos de humo, chispas y explosiones más impactantes, tales como la del aura de aire frío que acompaña a Sub Zero o la estela de frames que deja Cage en una de sus patadas especiales. Por otro lado, la interacción con los escenarios que hasta ahora se limitaban a ser un mero decorado, también aumenta, pudiendo recoger objetos del suelo y utilizarlos como arma arrojadiza.



En cualquier momento –siempre que sepamos cómo sacarla–, se puede usar un arma secreta.



El engine 3D de «MK4» permite incluir efectos con las luces y fragmentos muy espectaculares.





SANGRIENTOS Y LETALES

Pero aunque «Mortal Kombat 4» supone un avance cualitativo en lo que a graficos y espectacularidad se refiere, su principal atractivo reside –como es habitual– en la tensión de los combates. Estos serán tremendamente veloces, sin darnos tiempo a tomar ningún respiro o bajar la guardia. Por el contrario, sus carencias aparecen tras unas cuantas partidas en las que empieza a notarse que la Inteligencia Artificial de los luchadores controlados por el ordenador es algo limitada y casi siempre tienden a seguir las mismas pautas de comportamiento. Esto no quiere decir que con niveles de dificultad elevados el juego resulte fácil, pero que los contrincantes respondan de igual forma a nuestros ataques en situaciones muy distintas puede restar interés. Además, los movimientos, pese a ser muy numerosos, son demasiado similares entre los luchadores, lo que implica el hecho que elegir un luchador u otro responda poco más que a una cuestión de gustos o estética.
A otros aspectos como el de la ambientación o la impresionante puesta en escena de los sonidos no se les puede reprochar nada.

S.T.M.

TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 82**

Se agradece la incursión de varios modos de juego. Quizá hubiera sido necesario incluir más personajes y extensión al programa. Los modelos de los luchadores llegan a resultar escasos en el número de polígonos.

PUNTUACIÓN TOTAL 79

Viper Racing
Una máquina sin igual

Estamos ante una de esas raras ocasiones en las que un programa que no es ningún prodigio técnico ni está llamado a ser una estrella del género, esconde un as en la manga tan valioso como una jugabilidad al límite de vuestra resistencia. «Viper Racing» lo consigue con un fantástico y extrapreciso control del movimiento de los vehículos, más una perfecta combinación entre la espectacularidad de un arcade y las sensaciones de un simulador.



La calidad de los gráficos de «Viper Racing» no es lo mejor del programa, pero sí lo son las horas y horas que nos pasaremos frente al monitor gracias a su elevada jugabilidad.

MGI/SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

Las ruedas arañan el asfalto y las primeras impresiones indican que estamos ante otro más del montón. Pero cuando golpeamos a uno de nuestros rivales e iniciamos la maniobra de control, nos damos cuenta que hay algo más; conducir es una delicia por el extraordinario realismo de las reacciones del coche y, sobretodo, por la rapidez y precisión de la dirección, que nos permite un tacto con el volante extremadamente realista.
La genial cámara subjetiva que contiene «Viper Racing» con las suspensiones como única señal de la carrocería nos hace sentir el bacheado como nunca lo habíamos experimentado antes, mientras las texturas del asfalto producen una sensación de velocidad tan real que siempre estamos tanteando el freno.

AL CHATARRERO

Hay cámaras para seguir la acción desde todos los ángulos, hasta hay algunas cenitales. La realización de TV con una portentosa puesta en escena saca a relucir los esmerados diseños de los coches, y aunque el Dodge Viper es el protagonista absoluto, hay decenas de decoraciones exclusivas creadas con texturas en miles de colores.
El trabajo de creación de los bólidos es para fanáticos de la reproducción total a escala, pero aún lo es más su proceso antagónico, es decir, la destrucción progresiva de la carrocería. Los destrozos alcanzan cotas de chatarrería inusitadas, no sólo se abolla la chapa o se rompen los ejes de las ruedas, hasta se pueden observar las huellas de los choques en las raspaduras en la pintura.
Para convencer a toda la fauna de locos al volante, hay dos modos de juego, simulación y arcade. En el primero, la configuración del coche con toda clase de valores como la dureza de las suspensiones, la alineación de

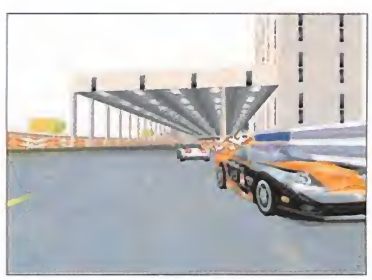
El comportamiento del coche es tan real como el del auténtico Dodge Viper, lo que le proporciona un aliciente más







En el modo simulación, el más mínimo toque provocará que la rueda se incruste en la carrocería.



En las repeticiones se puede acceder a todas las cámaras o dejar la realización automática.









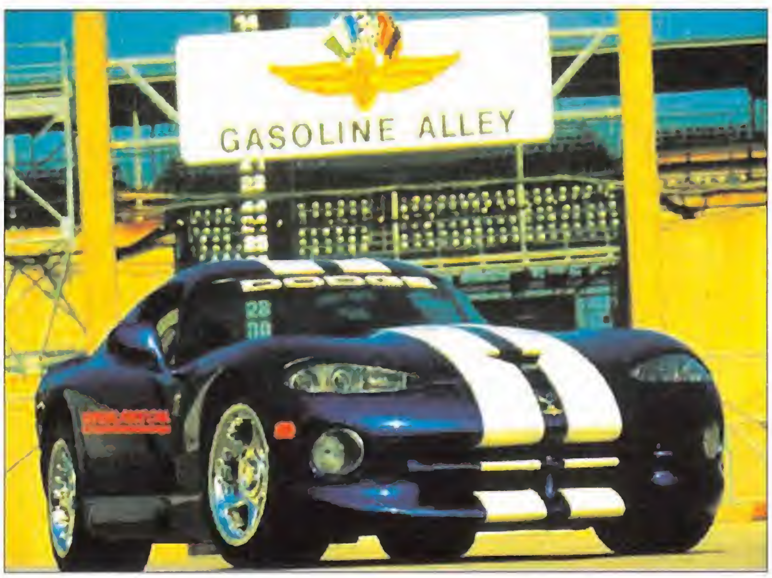
El modo simulación hará que pongamos el máximo cuidado al configurar nuestro Viper, ya de ello dependerá el éxito o el fracaso en cada carrera.



El movimiento de las suspensiones y el giro de las ruedas acrecienta la sensación de velocidad y el realismo del bacheado.

las ruedas, los regímenes de la caja de cambios o los elementos aerodinámicos, influyen decisivamente en un comportamiento, en cualquier caso, muy delicado y nervioso, porque el Dodge Viper nunca se ha caracterizado precisamente por su docilidad ni es un coche que pueda conducir cualquiera.

La bestia de la carretera



Podría parecer muy arriesgado hacer un juego de coches con un único coche, pero el Viper se basta y sobra para competir en solitario. Si su línea no tiene precio, sus prestaciones están acordes con su imagen de fuera de serie: motor V10 de 8.000 cc que desarrolla 450 caballos. Su único enemigo es el peso, que ronda los 1.600 Kilos, e influye en recortar el rendimiento de tan elevada cifra de potencia, porque su velocidad máxima es de "sólo" 300 Km/h. Estas son las especificaciones del modelo Viper GTS, único que Dodge a través de Chrysler comercializa en nuestro país a un precio próximo a los 16 millones de pesetas.

Si la elevada dificultad del nivel de simulación os lleva a la cuneta cada dos por tres, siempre queda el modo arcade, con un control mucho más asistido de este descomunal carro.

Los ocho circuitos también reclaman nuestra atención, porque algunos trazados tienen cierta originalidad con grandes desniveles, precipicios y un asfalto idóneo para cruzar el coche y conducir al estilo rallye –haciendo contravolante–. A la diversión de conducir en estos estresantes circuitos hay que unir la IA de los pilotos controlados por el ordenador, que tan pronto se estrellan ellos solos, como organizan ensaladas que sólo pueden esquivarse con reflejos y habilidad. Las partidas multijugador incluyen opciones de red, módem o conexión serie.

ADICTIVO

Con una aceleradora con 16 MB de RAM tipo Voodoo Banshee o Riva TNT, se puede situar la resolución en 1.024x768 –aunque no esperéis unos gráficos del otro mundo– están en la media del género. El sonido con DirectSound os envolverá si tenéis una tarjeta de cuatro canales, y los efectos de los roces con el asfalto o el chirrido de los frenos son el colmo del realismo.

«Viper Racing» no es el mejor programa de coches de la historia, pero su incalculable adicción es motivo más que suficiente como para recomendarlo a todos aquellos apasionados de la velocidad que no tengan 16 millones de pesetas y quieren sentir el peculiar "feeling" de este mítico modelo de Dodge.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 94**

El modelo matemático del movimiento del coche llega a resultar casi perfecto. Los gráficos pecan de mediocridad en algunos aspectos, aunque son buenos. Se nos irán las horas pilotando el Dodge Viper gracias a la elevada jugabilidad de este programa.

PUNTUACIÓN TOTAL 85

Heretic II
La maldición de D'sparil

Activision nos presenta la segunda parte de «Heretic». Una increíble aventura protagonizada por el mismo elfo mago que ya controlamos hace tiempo, y que ahora se enfrentará a la propia extinción de su raza. Con una nueva perspectiva, unos efectos de luces sobresalientes y unas dosis enormes de acción continuada, «Heretic 2» va a dar la campanada dentro del género arcade 3D.



Los castillos y las mazmorras están llenos de trampas que deberemos evitar a toda costa a riesgo de perecer prematuramente, con lo que nuestro pueblo estaría condenado.

ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA

Con la muerte de D'sparil parecía que todo había terminado y que por fin el pueblo de Corvus podía vivir en paz. Cansado por el esfuerzo, el elfo mago regresó a su pueblo natal a través de un portal dimensional para descubrir que todo había cambiado. El aire estaba enrarecido, el silencio era inquietante y el bullicio de la gente en las calles había desaparecido. Solamente hicieron falta unos pasos para descubrir que algo terrible había sucedido. Dos esbeltas figuras se acercaban a él a toda velocidad, gritando como posesos y en posición de ataque. Parecían dos elfos, pero su piel era verde y llena de llagas. Tras acabar con ellos descubrió a un adolescente tumbado en el suelo. Éste le explicó que una extraña enfermedad se había apoderado de todos los habitantes del pueblo y que los había transformado en seres sedientos de sangre. La misión de Corvus era clara, encontrar el antídoto y salvar a sus hermanos de sangre.

Algunas de las armas de que dispondremos ya aparecían en la primera parte





Tras la muerte de D'sparil









La introducción nos coloca exactamente al final de «Heretic», cuando Corvus vence a D'sparil y éste, momentos antes de morir, suelta a los cuatro vientos una maldición para su verdugo y los de su raza. Tras un accidentado viaje a través de portales dimensionales, Corvus descubre que la maldición ha surtido efecto y que una extraña plaga se ha apoderado de sus hermanos de raza. ¿Habrá sido D'sparil el culpable, o hay otra fuerza maligna detrás de todo esto?



En este mapa se representarán los pasos de Corvus en busca de la cura para su pueblo y para él mismo, ya que también ha contraído el extraño mal provocado por la plaga.



Cada arma necesitará una munición concreta y los hechizos de Corvus precisarán de maná. Todos estos items estarán repartidos por los escenarios de «Heretic II».



Los seres a los que tendremos que enfrentarnos serán de muy diversa índole, algunos de ellos son verdaderos colosos y nos costará muchos mandobles y hechizos destruirlos.

Si sangra, puede morir



Éste es el lema que deberéis seguir a la hora de enfrentaros con los cientos de monstruos que pueblan el universo de «Heretic II». Debéis tener en cuenta en todo momento que ciertos hechizos afectan más a unas criaturas que a otras, por lo que habrá que elegir sabiamente el artefacto a utilizar. También hay que tener presente que el tomo de magia que lleva Corvus siempre encima, servirá para aumentar la potencia de nuestro arsenal, haciéndonos más mortíferos si cabe.





PLENA LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Un extenso mapeado se extiende entre Corvus y la solución a la plaga que afecta a los habitantes de su pueblo. Para encontrarla, deberá acabar con cientos de enemigos, solucionar decenas de enigmas y dialogar con algún que otro personaje que guarda en su cabeza pistas para hallar la cura.

Nuestro elfo contará con numerosas armas, la mayor parte de ellas sacadas de la primera parte, sólo que ahora mucho más espectaculares en efectos y visualmente hablando. Aprender el uso de éstas, por sí solas y en combinación con otros artefactos, como el tomo de poder, serán uno de los objetivos principales antes de lanzarse a la aventura. Contaremos con varios marcadores; los principales serán el de vida y el de maná ofensivo y defensivo. Después estará el contador de munición, particular para cada arma y que deberemos vigilar en todo momento para no llevarnos la sorpresa de quedarnos sin potencia de fuego para ese arma.

La perspectiva en tercera persona es una de las novedades que más saltan a la vista en «Heretic 2»

La libertad de movimiento es total. Podremos entrar y salir de los niveles a nuestro libre albedrío, y ►













buscar en cualquiera de ellos el objeto que necesitamos hasta encontrarlo. La única barrera que tendremos en nuestro progreso será el hallazgo de los artefactos necesarios para abrir una puerta concreta, o el ingrediente que precisamos para formar un hechizo específico.

Los escenarios están muy elaborados y llenos de detalles

UN JUEGO COMPLETAMENTE NUEVO

Muchas son las diferencias existentes entre «Heretic» y «Heretic II», ya que éste ha sido uno de los puntos que más han querido cuidar y trabajar los señores de Activision a la hora de llevar a cabo esta secuela. En absoluto querían hacer otro shoot'em up con mejores gráficos y poca cosa más, sino que pretendían realizar algo innovador que sorprendiese al aficionado y, no tenemos más que decir que lo han conseguido.

Para empezar, los gráficos han variado sustancialmente. Ahora vamos a dirigir los pasos de Corvus bajo una perspectiva persecutoria al estilo de «Tomb Raider» bajo la que podremos realizar todos los movimientos y hechizos disponibles. Otra diferencia es que el desarrollo de la aventura no se basa en niveles separados, sino que será una historia continua dividida en sectores que podremos visitar siempre que queramos y sin que apenas nos moleste la carga de CD-ROM y disco duro, ya que es prácticamente instantánea para la cantidad de mapeado que ejecuta de una sola vez.

Hablar de «Heretic II» es hablar de un juego de gran calidad técnica y con muchas horas de diversión por delante. Tanto si tuvisteis la oportunidad de jugar con «Heretic», como si no, este título de Activision es perfecto para pasar largas jornadas delante del ordenador pues su desarrollo es tan divertido como atrayente.

C.F.M.

Los altares del poder







En estos lugares de oración, Corvus podrá apelar al poder de sus ancestros, consiguiendo ayudas de toda índole. Desde armaduras mágicas de plata y oro que le protegerán de los ataques enemigos, hasta maná extra, pasando por agallas para poder bucear durante más tiempo sin necesidad de respirar, energía extra, etc. Encontrarlos será complicado, pero la recompensa merecerá la pena.

TECNOLOGÍA 92 | **ADICCIÓN 93**

El cambio de perspectiva entre esta versión y la primera, da una nueva dimensión a «Heretic II». Los efectos visuales que aparecen en todo momento son espectaculares. La carga de los escenarios es muy rápida y no resulta pesada.

PUNTUACIÓN TOTAL 93


NO VAS A NECESITAR MÁS...
el CD·ROM de los juegos®
MAX
Más de 300 alucinantes juegos shareware
Preparados para disfrutarlos
directamente desde el CD-ROM
Sin necesidad de instalación.
Por Sólo 2995 Ptas.
PC cd-rom
MS-DOS
95
Windows 98
NS Games
SECRET WEB NEWSOFT
NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414
Disponible en grandes almacenes, quioscos y las mejores tiendas de informática

Red Jack: Revenge of the Brethren

La leyenda de una traición

El honor, la aventura y la traición son los ingredientes de la historia que acabó súbitamente con el legendario pirata Red Jack. Ahora nosotros deberemos vengar su asesinato y, de paso, descubrir el misterioso tesoro, cuya localización sólo es conocida por el mismísimo Red Jack. Ha llegado el momento de abandonar nuestro cómodo hogar y tomar las riendas de nuestro destino para probar de qué pasta estamos hechos.



Las secuencias cinemáticas ayudan a fortalecer la base de la historia, poniéndonos al día con los precendentes del misterioso Red Jack.

CYBERFLIX/THQ
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)/ POWER MAC**
AVENTURA

El programa «Red Jack: Revenge of the Brethren» es una historia de codicia y traición, la de un pirata que se hizo conocer en todos los mares por sus famosas hazañas. Nuestro personaje deberá hacer frente a la aventura que le aborda, y para ello requerirá de todo el valor y la astucia que hasta entonces ha empleado en menesteres menos honorables. Empezando como un simple lugareño sin ocupación fija en la isla de Lizart Point, podemos llegar a convertirnos en un legendario pirata y hacernos con el tesoro de Red Jack, no sin antes poner en riesgo nuestra vida en diversas ocasiones. Así se nos presenta esta aventura, que mediante una perspectiva en primera persona nos introduce en el lejano tiempo donde los piratas eran temidos en todo el mundo, dentro de un entorno tridimensional que nos permitirán movernos en cualquier dirección de forma fluida.

Los personajes han sido dotados de cierta inteligencia que hará que los diálogos sean interesantes e imprevisibles

ALGO MÁS QUE UNA AVENTURA

«Red Jack» se diferencia de la típica aventura gráfica presentando nuevos modos de juego donde la lucha con la espada y la resolución de complicados puzzles proveerán al programa de la acción arcade y de la profundidad que no es usual en este género. No obstante, la exploración del entorno y la interacción



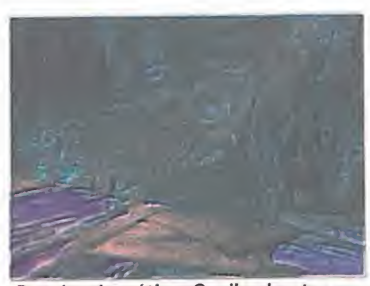
El barco pirata se convertirá en nuestro querido hogar y, a bordo, nos daremos cuenta de la dureza del camino que hemos elegido.



Más allá del Océano Atlántico, en las islas del Caribe, no ha llegado la civilización, y allí viviremos la mayor parte de las aventuras.



En la cantina nos entretendremos jugando a los dardos como si la aventura no fuera con nosotros; una acertada idea como pasatiempo.



Desde el exótico Caribe hasta una tenebrosa gruta, la calidad gráfica del programa concuerda con su ambiente misterioso.





Es importante tener la intuición necesaria para saber utilizar cada objeto de los que nos vamos encontrando en la aventura, y siempre que veamos algo no dudaremos en cogerlo.



El fantasma del legendario pirata no descansará hasta ver consumada su venganza, en la que deberemos tomar parte para hacernos con el valioso tesoro que nos espera tras resolver muchos misterios.





Nuestro hermano mayor nos recriminará el poco apego que tenemos al trabajo, animándonos a encontrar pronto una vocación. Nosotros elegiremos, cómo no, la de pirata.

Duelos con espada





Como todo buen pirata, nuestra destreza con el sable es una cualidad primordial que deberemos aprender y practicar a menudo. El personaje de Lyle será nuestro mentor en el uso de la espada, y deberemos escuchar sus consejos con atención porque más adelante pueden resultar muy valiosos. Con él, aprenderemos los fundamentos básicos del combate cuerpo a cuerpo en defensa, ataque, y esquivando objetos, asi que tendremos que estar dispuestos a enfrentarnos a cualquier enemigo que tenga la osadia de ponerse en nuestro camino. El trabuco no requerirá de demasiada habilidad por nuestra parte, aunque si deberemos tener en cuenta que la munición es muy limitada y el tiempo de carga de nuestro arma demasiado largo.

con los personajes serán las más comunes tareas a realizar.
El entorno en 3D que presenta «Red Jack» nos permite mirar en cualquier ángulo, no así movernos, ya que estará limitado a las zonas donde es posible que debamos realizar una acción, o simplemente nos sirvan como caminos intermedios. Al movernos hacia otra zona del escenario apreciaremos una pérdida de resolución con el fín de agilizar la escena, que puede desencantar un poco al principio, pero cuya importancia no deja de ser una mera transición. Para interactuar con los personajes y el entorno contamos con el clásico interfaz, que mediante el cursor del ratón nos indica dónde podemos ir y qué acciones podemos llevar a cabo. Cuando logremos un objetivo del juego podremos ver escenas cinemáticas con las que se ilustrarán las aventuras de Red Jack, o con nuestro personaje como protagonista.

DIÁLOGOS CON SUSTANCIA

En nuestra aventura hemos de relacionarnos con más de veinte personajes, debiendo ser cautoa en nuestras palabras, ya que sus reacciones pueden condicionar el resultado de la historia y, además, serán capaces de recordar anteriores conversaciones y actuar en consecuencia haciendo gala de cierta inteligencia artificial. Esto, unido al guión no lineal de la aventura, nos proporcionará cierta incertidumbre, que enriquecerá el programa dotándolo de mayor interés. Además, gracias al cuidado entorno en 3D y a su banda sonora, suave pero muy sugerente, la ambientación del programa es sin duda fabulosa.
Como contrapunto, hay que indicar que a pesar de que los gráficos son muy buenos dentro de su peculiar estilo, el desarrollo técnico del scroll de movimiento deja mucho que desear y quizá la aventura tenga algunos elementos parecidos con «Monkey Island». No obstante, «Red Jack» es capaz de ofrecer una interesante historia llena de misterios acertijos y una componente de acción, que son capaces de proporcionar un buen número de horas de diversión. Si alguna vez soñamos con ser piratas, la calavera y las tibias nos llaman a la mar.

S.T.M.

TECNOLOGÍA 72 **ADICCIÓN 80**

Gráficos de cómic de calidad y una ambientación fabulosa. Algunos elementos, como el scroll o la limitación del entorno 3D, restan calidad técnica al programa. La historia es intensa y atrayente, tomando los personajes una presencia y solidez pocas veces vistas en una aventura.

PUNTUACIÓN TOTAL 83

Powerslide

De la desolación a la victoria

«Powerslide» nos lleva a un futuro postapocalíptico cuyo ambiente va desde el desierto más inhóspito hasta una metrópolis ruinosa, en los escenarios de sus circuitos, así como en la imagen que define a los esperpénticos personajes que pilotan los vehículos. GT Interactive nos pone a los mandos de una gran variedad de todoterrenos con los que participar en carreras, recorriendo intrincados circuitos llenos de atajos y trampas por los que hacer pasar a nuestro coche. Nuestro objetivo: alcanzar la victoria y, con ella, la fortuna.



Los circuitos de ciudad pasan por localizaciones en ruinas y paredes llenas de graffittis, acorde con su ambientación al estilo "Mad Max".



Los túneles están llenos de grutas y bifurcaciones sin salida, por lo que es muy necesario fijarse en las indicaciones a modo de carteles de preseñalización.

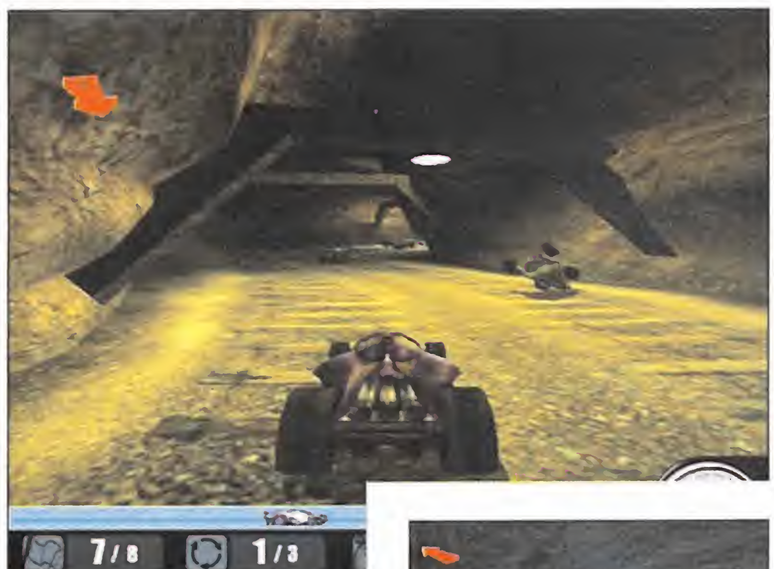
GT INTERACTIVE/
EMERGENT SOFTWARE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

La filosofía de «Powerslide» es la de ofrecer la máxima espectacularidad y acción con la menor complejidad posible. Por tanto, nos situamos desde una perspectiva inicial en tercera persona, o desde el capó del vehículo, sin que el programa nos permita acceder al interior, pero sí disponiendo de información sobre la clasificación provisional de la carrera y de parámetros como velocidad, marcha utilizada etc. Pilotando veloces todoterreno reforzados con blindajes y vigas para soportar los choques y saltos que se producen continuamente, podemos participar en carreras singulares o en un torneo donde la clasificación en los primeros puestos será fundamental para conseguir la victoria final.

Al comenzar entramos en un menú donde elegiremos la competición. Luego, en la selección de cada coche tendremos información sobre sus prestaciones, pero, además, podemos personalizar su aspecto.

LA DISPUTA SE COMPLICA

Desde un primer momento disponemos tan sólo de tres circuitos,







Los personajes de «Powerslide» tienen un aspecto de lo más tétrico y amenazador

así que a medida que obtengamos triunfos iremos optando a más coches y a participar en nuevos circuitos que requerirán cada vez mayor habilidad. Estos presentarán unos gráficos que, a pesar de no haber utilizado un número de polígonos muy elevado, tienen una iluminación y uso de texturas muy bueno que producen una sensación de armonía del mismo entorno, con suciedad, barro, ruinas o hielo bastante apreciable. Estos detalles no son lo más importante al valorar un juego y, además, por muy bien que estén hechos, no le pueden otorgar el calificativo de genial, pero consiguen que en general el resultado sea un arcade divertido y de calidad.

No obstante, si hay un apartado que merece especial mención y donde «Powerslide» destaca sobre programas similares es el del diseño de los coches. Los vehículos han sido diseñados con la idea de conseguir modelos complejos con diferentes "piezas" que se comportan de forma independiente simulando, por ejemplo, la amortiguación o el chasis, lo que permite que su comportamiento físico sea muy bueno. Derrapes, deslizamientos, saltos y demás handicaps, estarán presentes continuamente en las carreras, puesto que la conducción será bastante similar a la de los circuitos de rally. El resultado será una suavidad en la escena y velocidad sensacionales.





Al dar la salida, notaremos que nuestro vehículo tiene más aceleración que los demás pero, aún así, podemos tener problemas por no encontrar el espacio necesario para adelantar.







La buena ambientación y la variedad de los circuitos animan a que el jugador complete el torneo

ARMONÍA Y DESORDEN

En este sentido cabe señalar que el seguimiento de la cámara es a veces algo brusco, sobretodo cuando se producen choques en la parte posterior del vehículo.

Salvo por esta pega, la conducción será, a partir de los primeros circuitos, todo un reto que requerirá de toda la atención y precisión que dediquemos a los mandos. Por otro lado, se echa de menos que, como en otros programas, los coches se deformen o rompan sus piezas al producirse impactos.

«Powerslide» es el típico arcade de carreras donde la acción y el ritmo nunca cesan, y con esto GT Interactive ha logrado que a pesar de estemos en la última posición, nuestra esperanza de escalar puestos no se agote, ya que en cualquier momento la clasificación provisional puede cambiar. De hecho, en el momento que nuestro coche vuelque, será enderezado automáticamente para que no tengamos ni un sólo segundo de espera, y además, en lo que se refiere a los mandos del coche, se han simplificado al máximo hasta mantener sólo lo básico. Es decir, control de dirección.

S.T.M.

Trampas y atajos



Una de los puntos fuertes de «Powerslide» es complejo diseño de los circuitos que consigue desterrar la sensación de que pilotamos por un camino determinado delimitado por paredes invisibles. Aquí, sin embargo, podemos salirnos de la senda, pulular por el escenario e incluso perdernos dando vueltas explorando en busca de atajos. También encontraremos a nuestro paso fosos, puentes semiderruidos, o tramos cortados ,así que hemos de estar atentos a la flechita roja que indica el rumbo correcto que, a veces, es difícil distinguir.

TECNOLOGÍA 69 **ADICCIÓN 70**

Divertido y veloz, con intrincados circuitos, cuyo nivel de interacción y gráficos es muy elevado. Comportamieno de los coches realista, pero muy complicado para la conducción. El seguimiento de la cámara provoca movimientos bruscos.

PUNTUACIÓN TOTAL 74

Nightlong
Cuestión de genes

Trecision, una compañía italiana especializada en aventuras gráficas, sabe lo que nos espera el próximo siglo, y ha decidido plasmarlo en su último estreno, «Nightlong».
En un futuro cercano, el mundo estará gobernado por grandes corporaciones de empresas. Nada debe temer, pues, el señor Bill Gates, en su juicio por prácticas monopolistas...

TRECISION/TEAM 17
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Mezclar los negocios con la política nunca ha dado buenos resultados. Se ha hecho siempre, aún se sigue haciendo y, según Trecision, ocurrirá igual dentro de 100 años, sólo que sin tantos tapujos ni medias tintas.
Hugh Martens, gobernador de Union City, una próspera ciudad norteamericana del año 2.099, permanece en el cargo gracias al apoyo económico de Genesis Corporation, una compañía de criogenética cuyas raíces se extienden por los más oscuros recovecos del país.
El trato es claro y, desde el punto de vista del gobernador, también justo: El señor Hugh Martens gobierna todo lo que haya que gobernar, mientras Genesis se dedica a sus asuntos sin molestas interrupciones "burocráticas".
Todo parece marchar bien, hasta que la compañía sufre unos –¿inesperados?– ataques terroristas, que han puesto en peligro sus experimentos secretos.
La reacción en cadena no se hace esperar. Favor por favor, Genesis da un plazo de unos días a Hugh Martens para que soluciones el pequeño "inconveniente", y el gobernador hace lo propio con Joshua Revv, un militar ahora reconvertido en detective privado al que Hugh salvó la vida cinco años atrás.
La misión de Joshua será la de infiltrarse en la banda terrorista, descubrir su guarida, y avisar a las fuerzas gubernamentales; ellas se encargarán de hacerlos desaparecer sin dejar rastro.
La única pista de Joshua Revv se llama Simon Ruby. Agente de Hugh, consiguió identificar a la banda, antes de desaparecer misteriosamente. La búsqueda de



La mecánica del juego es tan conocida que ni siquiera hace falta leerse las instrucciones



Las escenas intermedias de «Nightlong» son, sin duda, lo mejor del juego.



Esa misteriosa cita inicial que nos intriga está a punto de comenzar...



El borracho del metro nos ofrecerá una valiosa información, a cambio de... ¿agua?



En los bolsillos de Josh caben hasta 26 objetos. Todos tienen un uso específico.



Una barrera electromagnética va a impedir a Joshua cruzar el puente.



Eva Tompson es la última persona que ha visto a Simon Ruby con vida.

Simon desembocará en una historia sobrenatural de imprevisibles consecuencias, donde nada es lo que parece. Al menos, durante la primera hora de juego...

YO HE VISTO ANTES ESTO

Una buena muestra del enraizamiento del que goza la aventura gráfica en el mundo de los videojuegos, es la infinidad de pequeñas compañías –Kult, Péndulo, Adventure Soft, Trecision– dedicadas en cuerpo y alma a garantizar su supervivencia.

Ésta es un arma de doble filo. Por un lado, sus escasos medios pueden llegar a convertir sus esfuerzos en insuficientes, como ha ocurrido con «Hopkins FBI». Pero, dando la vuelta a la tortilla, también es posible que alguien tenga la paciencia y el talento suficiente para añadir, con acierto, todos y cada uno de los tópicos y detalles que tanto gustan a los aficionados. Esa es, precisamente, la sabia de «Nightlong». Los gráficos de «Blade Runner», el interfaz de «Broken Sword», los detalles de «Monkey Island»... Es muy fácil encontrar referencias a los más clásicos representantes del género, pero amoldadas al carácter personal de Trecision, para obtener un producto sólido.

El argumento de «Nightlong» ya está muy visto, aunque ofrece momentos interesantes. Todos los gráficos destacan por el buen tratamiento del color, los numerosos detalles –motos volantes, policías haciendo la ronda, ratas circulando por las calles...– y las excelentes escenas intermedias, acompañadas por una banda sonora de apreciable calidad.

La mecánica de juego es común a la de cientos de aventuras: con el botón izquierdo se examinan objetos, y con el botón derecho se recogen, usan y demás acciones típicas. Los puzzles son muy numerosos, si bien pecan de estar muy vistos y ser demasiados lógicos. Nos explicamos: a lo largo del juego hay que utilizar un trozo de papel de aluminio para arreglar un fusible estropeado, abrir la caja fuerte con una llave escondida detrás del armario, entregar una botella de vodka a un borracho para obtener información...

La dificultad no es, pues, demasiado elevada, salvo en un par de ocasiones pensadas, precisamente, para quitar la razón a aquellos que opinan que el juego está chupado.

«Nightlong» ha tenido la mala suerte de aparecer justo después de «Grim Fandango», lo que, quizá, nos ha hecho ser demasiado duros.

Visto de manera imparcial, se trata de un desafío entretenido, dedicado a todos los aficionados empeñados en afirmar aquello de "las aventuras ya no son lo que eran".

J.A.P.

El futuro debe ser así

Si nos fijamos en las distintas percepciones del mañana ofrecidas por los cineastas, escritores y creadores de videojuegos, casi es una suerte que el ser humano no pueda vivir más de 100 años.
Al igual que en las películas del Oeste hay un tiroteo en cada esquina, y en las de romanos los emperadores se dedican a quemar Roma cada fin semana, parece indispensable imaginar un futuro donde grandes multinacionales dedicadas a manipular los genes se disputan un mundo oscuro, lluvioso, cuyos barrios bajos sólo están poblados por chinos y punkies.





«Robocop», «Blade Runner»... y, a partir de ahora, «Nightlong», son un buen ejemplo de ello.
No hemos podido resistir la tentación de mostraros una imagen del juego que nos ocupa, frente a otra del excepcional «Blade Runner». Nada más lejos de nuestra intención ser maliciosos; nos consta que «Nightlong» lleva más de dos años de desarrollo, por lo que su aspecto gráfico ya estaba definido antes de que el clásico de Westwood estuviese en la calle. Además, el argumento es por completo diferente. Ambos son un buen ejemplo de que las ideas permanecen en el subconsciente de las personas, surgiendo de la forma más inesperada, sin poner demasiada intención en ello... ¿O tal vez sí?

TECNOLOGÍA 85 **ADICCIÓN 80**

Es producto de un grupo de programadores apasionados de las aventuras gráficas. La pasión, bien controlada, siempre da buenos resultados. Los puzzles son demasiado realistas. No necesita un ordenador muy potente para jugar.

PUNTUACIÓN TOTAL 79

Newman Haas Racing

Consigue un traje ignífugo

A Psygnosis le van los retos; tras atreverse con el "remake" de todo un clásico como «The Sentinel», nos lleva al CART Racing, especialidad automovilística típicamente americana que en Europa tiene escaso seguimiento. Papyrus, con su serie «IndyCar Racing», ya demostró el indomable carácter de una categoría insuperable en espectacularidad y muy similar a la que nos ocupa, pero ha llegado el momento de que los fanáticos de la Fórmula 1 dejen su alta escuela de pilotaje y su estricta normativa para adentrarse de lleno en este "sálvese quien pueda" sobre ruedas.



Las acciones de los mecánicos en boxes son seguidas por una cámara de TV para no perder detalle en el cambio de neumáticos, el repostaje o las reparaciones, que pueden ordenarse previamente a la carrera.

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
ARCADE







Un total de 11 circuitos nos permitirán experimentar la variedad de estilos de conducción que caracteriza el CART Racing, pues nada tiene que ver la alta velocidad de los dos ovales, con la destreza necesaria en los 4 urbanos y el equilibrio en los 5 circuitos clásicos permanentes. Pocas veces podemos pilotar un monoplaza rozando los 400 km/h durante más de tres horas en un circuito oval. Al principio, dar multitud de vueltas a un trazado tan monótono puede parecer aburrido, pero el verdadero atractivo está en mantener los reflejos en alerta máxima, porque tanto la supersónica media de velocidad como las maniobras de los rivales, constituyen un reto a cada segundo. Los circuitos urbanos son el polo opuesto, las esquinas y la estrechez del asfalto requieren tacto, precisión y, sobre todo, paciencia para adelantar. En un término medio están las pistas cerradas permanentes, trazados que todos los pilotos conocen al milímetro y donde la agresiva IA de los pilotos controlados por el ordenador pondrá a prueba nuestra capacidad de soportar las más viles maniobras.

PROFESIONAL

Los ingenieros y pilotos del equipo «Newman Haas Racing» han proporcionado datos de carrera

La conducción se inclina más hacia la acción pura que hacia pretensiones en plan simulador







La altura de los alerones, la cantidad de combustible o la presión de los neumáticos son algunos de los valores seleccionables en la configuración del monoplaza.



La IA de los pilotos los lleva incluso a arriesgar en adelantamientos por zonas prácticamente imposibles.

Las colisiones terminan en un amasijo de hierros y piezas desperdigadas por el asfalto

para que los responsables de recrear el comportamiento dinámico de los monoplazas tuvieran una base real. A pesar de ello y de elementos como las variables en la configuración mecánica, el control de los coches, aún en el nivel más complejo, peca de ser esquemático y simple, entrando más en el campo del arcade que en la simulación. Puede ser herencia o el mantener la misma política de los "Fórmula 1" de la casa, pero la colaboración con profesionales de la competición hacía presagiar un nivel de simulación mayor. Con todo, el pilotaje sí requiere mucho contravolante y la habilidad propia del Karting, pero debido más a la excelente IA de los rivales que al realismo en las reacciones del coche.

Con mapas topográficos, fotografías aéreas y vídeos, los grafistas han contado con todo el material necesario para reconstruir milla a milla los circuitos. Un diseño a escala que no sólo afecta al trazado, puesto las vallas, carteles publicitarios, las gradas y cada elemento que rodea la pista también destacan por su aspecto fotográfico. La sensación de velocidad es explosiva gracias a las texturas del asfalto y al trabajo de los procesadores de las aceleradoras 3D. No obstante, los filtros de texturas y los efectos de luz, aunque presentes, están por debajo de lo esperado en un programa de Psygnosis y los recursos gráficos, tanto de Glide como de Direct3D, están infrautilizados.









SIN DESCANSO

Las 12 cámaras colocadas en el vehículo y en el circuito para la realización de TV satisfacen las ansias visuales de los que buscan la mejor posición al volante y las imágenes más dramáticas, porque la profusa elaboración de los monoplazas desemboca en unos accidentes a la altura de una competición conocida precisamente por la brutalidad de sus numerosos impactos. El sonido del motor real de los coches del equipo Newman/Haas se combina con decenas de efectos de sonido en estéreo o en Dolby Surround para que la atmósfera acústica sea tan atronadora como es en la realidad. Es una lástima que sólo en red o en pantalla dividida se pueda jugar contra los amigos, porque la calidad, la vistosidad de los accidentes y el espíritu arcade de «Newman Haas Racing» invitan a montarse en casa el más impresionante campeonato.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 76 **ADICCIÓN 86**

El peligro constante que domina las carreras de CART Racing es su mayor atractivo. La IA destaca en las maniobras de algunos pilotos rozando la ilegalidad. La adicción está determinada por nuestra capacidad de adaptación a esta modalidad de competición automovilística.

PUNTUACIÓN TOTAL 80



Skullcaps
El planeta de los calvos



La estrategia es terreno abonado para que, cada día, florezcan nuevos productos dispuestos a hacerse su huequecito en el género. Sin embargo, nada había –al menos oficialmente– en nuestro mercado similar a «Skullcaps», un título con el que Creative Edge pretende aportar algo de humor entre tanta seriedad, historia, finanzas y guerras.



Cada vez que triunfemos en una fase, una simpática animación servirá de pequeño "homenaje", pero el fracaso también tiene su cara amarga.



CREATIVE EDGE/UBI SOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Hace unos tres años llegó hasta nuestras manos un título que, cuando la estrategia estaba empezando a ser lo que es hoy, rezumaba originalidad, sarcasmo y humor por los cuatro costados. Creative Edge, un grupo de desarrollo escocés, bajo el sello de Gametek, anunciaba un juego llamado «Baldies» que, por desgracia, nunca llegó a aparecer, de manera oficial, en nuestro país.

«Baldies» ponía a nuestras órdenes una raza de diminutos hombrecillos calvos, que daban nombre al juego, cuya única meta era la supervivencia en un mundo hostil, en lucha contra otras razas que aspiraban a ser los únicos pobladores.

Pues bien, si alguno de vosotros tuvo la oportunidad de echar un vistazo a aquel «Baldies», identificará de inmediato lo que Ubi ya ha puesto a la venta en España, «Skullcaps», puesto que se trata de una continuación de aquel, con el que guarda numerosas similitudes.



La base del juego es muy simple, pero engancha de inmediato



DESPIERTA LA IMAGINACIÓN

En diseño y estructura de juego, «Skullcaps» apenas sí varía con respecto a lo que «Baldies» ofreció. Se trata de manejar cuatro habilidades básicas, lo más rápido posible.

A nuestra disposición se encuentran cuatro tipos de hombrecillos –constructores, soldados, científicos y obreros–, que pueden variar de rol con un simple pinchazo de ratón. Cada uno posee una habilidad especial y única; los constructores levantan, mantienen y mejoran edificios, los obreros se encargan de remover el terreno y acumular energía de potencial básico, los científicos diseñan ingenios y armas, y los soldados, simplemente, pelean y







Una especie de mini juegos aparecen en pantalla de vez en cuando, una vez hemos superado ciertas fases. Se trata de un divertimento añadido, puesto que las mejoras conseguidas no son especialmente relevantes.

Las propias limitaciones en el diseño a veces se vuelven en su contra





asaltan construcciones enemigas. Así de simple. O de complicado... Ya hemos dicho que nuestra tarea es aniquilar a las razas enemigas que el juego nos pone enfrente, antes de que hagan lo propio con nuestros calvitos. Este objetivo se repite a lo largo de las 44 fases del juego –mejor dicho, las 34, puesto que los diez primeros niveles conforman un tutorial de aprendizaje– una y otra vez. No hay gestión de recursos, como tal, no hay que definir tácticas, no es estrategia militar... No. Sólo se trata de un juego de estrategia simple, básica, sencillísima y, eso sí, rebosante de humor. No será extraño sonreír, las más de las veces, o hasta soltar una carcajada de vez en cuando, ante la chispa del juego, los cientos de detalles que incluye, desde los efectos sonoros, las animaciones o las acciones a llevar a cabo.

ADICCIÓN Y ESTRÉS

Sin embargo, «Skullcaps» es un juego tan serio en sus planteamientos y desarrollo como el más "intelectual" y sesudo de sus compañeros de género. De hecho, la sencillez de su diseño engancha de inmediato y, dado que no ofrece ningún tipo de variación a lo largo de las fases, salvo el diseño de escenarios, aborda la dificultad creciente por el único sitio que puede: la velocidad de acción y decisiones, y el número de enemigos a batir.

Todo esto se enmarca en un diseño basado en una falsa perspectiva cenital, en la que iremos desarrollando trampas y armas cada vez más poderosas y mortíferas, potenciando nuestra energía en cada una de las habilidades disponibles, construyendo edificios en los que asentar a nuestros hombres –capaces de reproducirse al juntarse unos cuantos del rol obrero... y no nos preguntéis cómo–, y procurando hacer toda la "pupa" posible al enemigo. Cada nivel acaba al eliminar al último hombre del enemigo, y no antes. No existen límites de tiempo ni de recursos –a no ser que nos maten–.

Como virtudes, llevamos enunciadas unas cuantas, pero «Skullcaps» también presenta algunos defectos. Quizás el más acusado es la limitación en la acción a llevar a cabo, por el diseño del interface de usuario. Todo se basa en pinchar aquí y allá con el ratón, pudiendo, además, coger objetos e incluso a nuestros hombres para depositarlos en un edificio, o en cualquier otro punto del mapa. El problema es que no existen atajos de teclado, de modo que para seleccionar a un hombre hay que perseguirlo como unos condenados por todo el mapa. No se puede seleccionar un grupo y definirlo como tal. La selección sólo es temporal y una vez llevado a su lugar de destino, vuelven a comenzar sus carreras por todo el mapa sin posibilidad de juntar exactamente a los mismos, a no ser por pura suerte. Si se hubieran añadido ciertos detalles de control, como agrupar a los hombres del mismo rol con un doble clic sobre su icono, o algo parecido, la cosa mejoraría, aunque el propio diseño del juego está hecho de este modo a propósito, lo que no deja de resultar estresante. El problema añadido es que el puntero no tiene ni la velocidad ni la sensibilidad adecuadas, ni se ofrece opción de configurar estos aspectos, con lo que una tarea sencilla se puede llegar a complicar bastante.

La dificultad general es otro punto que también se ofrece tal cual, sin posibilidad de elegir un nivel más adecuado a las posibilidades, o gustos, de cada usuario.

Por el contrario, otra virtud es la opción multiusuario, en la que varios jugadores pueden combatir entre sí, en red –hasta 4 usuarios–.

Un título sencillo, adictivo, lleno de humor y que busca divertir. Lo consigue, pero a fuerza de llegar a desesperar de vez en cuando. Algo que se resuelve con cierta práctica.

F.D.L.

TECNOLOGÍA 65 **ADICCIÓN 80**

Sencillo, entretenido y bastante adictivo. Se debía haber depurado más la velocidad y precisión del puntero, ya que llega a ser desesperante. Las diferentes fases que contiene se pueden llegar a hacer algo repetitivas.

PUNTUACIÓN TOTAL 65

Railroad Tycoon II

¡Estrategas al tren!

¿Quién no ha pasado horas embobado delante de una maqueta viendo cómo los trenes daban vueltas y vueltas sin parar? La magia del tren ha cautivado a muchas personas desde siempre, deseosas de poder manejar ellos mismos todos los entresijos de una compañía ferroviaria. Ahora, su sueño puede verse hecho realidad.



Si no cuidamos nuestras locomotoras, o las forzamos en exceso, las averías serán más que una constante.

POP TOP/TAKE2
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

No es difícil definir «Railroad Tycoon II» para todas aquellas personas que hayan jugado ya con su primera parte, puesto que Pop Top ha respetado al máximo el espíritu de aquel, reformándolo de forma admirable en estética y en posibilidades. Para aquellos que no han tenido la enorme suerte de jugar con «Railroad Tycoon», decirles que su segunda parte es un juego de enorme profundidad estratégica y un rigor técnico irreprochable que nos pone al frente de una compañía de ferrocarril con el único objetivo de hacerla crecer y ganar dinero. Vamos, una obra maestra que cualquier aficionado a la estrategia debe tener en su colección.

TRENES Y DINERO

Una cosa tiene que quedar clara. Aunque la simulación de gestión de trenes que el juego hace es muy buena –tanto gráficamente como a nivel de organización–, «Railroad Tycoon II» es un juego de simulación económica. En otras palabras: aunque consigamos que nuestra red de trenes sea lo más productiva posible, si no nos movemos bien en el difícil terreno de los negocios, las acciones y los datos financieros, no conseguiremos el éxito, sobre todo en los niveles de dificultad medio-alto. Afortunadamente, para aquellos poco duchos en las finanzas, el juego también tiene un modo "fácil" en el que no nos deberemos ocupar más que de nuestros trenes.

El editor de mapas es un añadido imprescindible que alarga la vida del juego



Los gráficos y las cifras son una constante a lo largo de todo el juego, a la que tenemos que acostumbrarnos... y dominar.



Los periódicos nos informarán de determinados acontecimientos de los que podremos sacar buenos beneficios.



Una adecuada planificación de las rutas de los diferentes trenes nos ahorrará mucho esfuerzo, tiempo y dinero.



Los diseños de los trazados pueden tener cualquier forma y orientación, con la salvedad de no poder atravesar montañas.



El mapa de cada zona del mundo en que se desarrolla «Railroad Tycoon II» se ajusta con fidelidad a la realidad.



En nuestro libro de apuntes podremos ver los distintos territorios que componen el juego, lo que nos facilitará la labor de la localización.

El detalle con que se tratan las relaciones económicas con las otras compañías y dentro de la nuestra es impresionante, con los datos correctamente presentados, muy comprensibles y digeribles. Podremos hacer todo tipo de inversiones: en trenes, en ampliaciones para las estaciones, en industrias, en acciones de otras empresas. Todo ello destinado a recoger las ganancias suficientes para que nuestra gestión sea exitosa.

En el aspecto de la simulación de trenes, podremos levantar estaciones, comprar grandes locomotoras y vagones, establecer rutas entre estaciones y designar qué mercancías llevar de una a otra. Llenaremos los inmensos mapas del juego de vías, que podremos construir en cualquier dirección, sorteando todo tipo de obstáculos mediante puentes o desvíos. En la construcción del tendido férreo vemos dos limitaciones del juego, ya que, incomprensiblemente, no nos permite construir túneles, y no existe una opción para quitar las vías recién puestas si nos hemos equivocado. Dos fallos que habrían sido fácilmente subsanables.

MANOS A LA OBRA

El manejo del juego es agradable y bastante sencillo, con ayuda ➤



En esta segunda entrega se ha cuidado mucho más el aspecto general del programa, además de cuidar también otros aspectos tan importantes como la gestión económica de más de una empresa.

Caballo de hierro

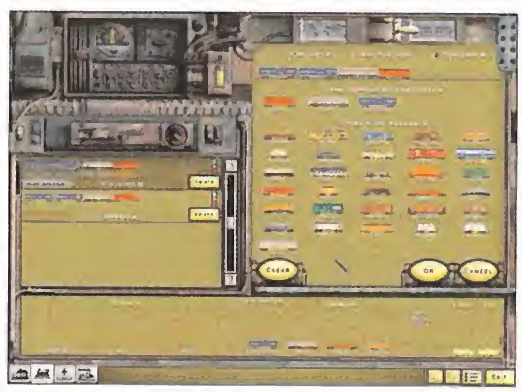


Los artífices de nuestro crecimiento económico en «Railroad Tycoon II» van a ser los trenes, y como parte fundamental de ellos las locomotoras. El juego nos proporciona alrededor de 60 máquinas de todas las épocas y tipos, desde las primitivas de vapor hasta las modernas locomotoras eléctricas.

Según el año en el que nos encontremos dispondremos de un conjunto determinado de máquinas. La selección de estas será de acuerdo a muchos factores, no tan sólo el económico, sino que dependerá de la carga que han de transportar –muchos o pocos vagones–, de la velocidad que queramos que el tren desarrolle, y de los desniveles que tenga que superar. Las máquinas también exigirán un mantenimiento –con instalaciones en las estaciones–, pues de lo contrario se averiarán con frecuencia.

El juego nos exige también que regulemos el nivel de arena y aceite que la locomotora dispone, así como la presión que queramos ejercer sobre ella para que obtenga mayores velocidades, aún a costa de un desgaste mayor.

Nuestras locomotoras van a tirar de hasta 40 tipos de vagones distintos, que transportarán las mercancías que producirán las 36 industrias presentes en el juego, además de correo y pasajeros.



La variedad de mercancías, y por tanto vagones, del juego es significativamente mayor que la de su predecesor. En «Railroad Tycoon II», los vagones personalizan la relación entre las dos simulaciones que el juego establece: la económica y la de los trenes.



Como se puede apreciar en las imágenes, todos los mapas de «Railroad Tycoon II» están representados con todo lujo de detalles.



Las dificultades del terreno harán que tengamos que plantear distintas estrategias para cada escenario del juego.



Las locomotoras van a ser una parte fundamental del juego, ya que de su rapidez, y los cuidados que les demos, dependerá nuestro éxito.

online omnipresente, tutorial, e información sobre cada botón. El desarrollo de la acción es en tiempo real, con velocidad ajustable, aunque también se puede detener la acción para meditar nuestro siguiente movimiento o estudiar detenidamente lo que hace la competencia.

El juego incluye doce mapas de distintas partes del mundo –América, Europa, Corea, China– que se usan para las partidas individuales, multijugador, o en el delicioso modo campaña, dividido en 18 misiones con distintos objetivos. También se incorpora un editor con el que modificar a nuestro gusto dichos mapas, aunque no existe la opción de generación aleatoria de los mismos. Los mapas son enormes, muy detallados y precisos, creados con todo lujo de detalle, rotables en cuatro posiciones y con seis niveles de zoom. El scroll de los mismos es lo único deficiente, siempre dependiendo del ordenador que dispongamos, siendo recomendable un P200 ó superior.

Al ser los mapas tan inmensos, en muchos casos cubren varios países, lo que introduce en el juego dos interesantes conceptos de "territorios prohibidos" y "pagar por entrar" que aumentan las posibilidades estratégicas del mismo. Hablando de estrategia, el juego rebosa de la misma, al ser muy elevado el número de decisiones que tenemos que tomar en una partida, que suelen ser bastante largas por regla general.

TODOS SEREMOS FERROVIARIOS

«Railroad Tycoon II» es un juego de estrategia muy divertido, de dificultad graduable al detalle y que colma las expectativas de los más exigentes y de los novatos. Hoy por hoy, es de los mejores juegos de gestión y simulación estratégica con que contamos, y no desmerece en ninguno de sus aspectos. Por supuesto, no es el juego perfecto, pero los pequeños defectos que se le pueden encontrar se pierden en la grandeza del conjunto.

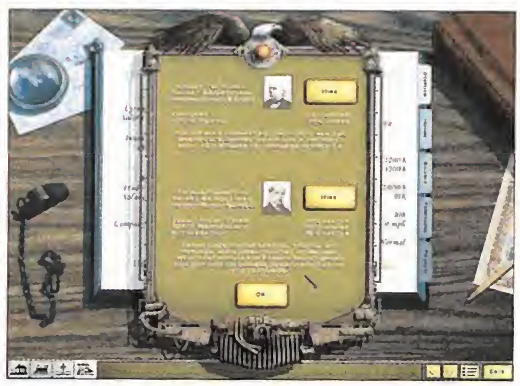
Jugar con él es muy gratificante, tanto por la belleza y detalle de sus decorados en SVGA como por el nivel de habilidad que consigue la IA o lo entretenido que resulta hacer frente a los obstáculos que el juego nos plantea al gestionar nuestra compañía de ferrocarriles. Sus vídeos y animaciones del escenario, así como la música, ponen el ambiente necesario.

En resumen, un conjunto de cualidades que, en cuanto se juega la primera partida, uno se da cuenta de que ha realizado una buena compra. ¡Todos al tren!

C.S.G.

La cabeza de la empresa

Como diferencia fundamental de concepto con «Railroad Tycoon», en esta segunda parte contrataremos a un gestor para que maneje nuestra compañía, o compañías, porque otra novedad es que podremos poseer más de una compañía de ferrocarril en cada escenario. Esto es posible gracias a la diferenciación que hace el juego entre compañía y propietario (o sea, nosotros), que en «Railroad Tycoon» era indivisible. Así, por una parte nosotros tendremos nuestra fortuna personal, y por otra estará el dinero que posee cada compañía que tengamos, lo que nos dará mucho juego a la hora de necesitar maniobrar económicamente en situaciones adversas.



La contratación de un gestor costará dinero a la compañía, pero le proporcionará otras ventajas, como pueden ser ahorro de dinero en la construcción, mejora en la velocidad de los trenes, mayor seguridad, etc. Desgraciadamente, los gestores también tienen puntos débiles, y por ello, a lo largo del juego se nos ofrecerán nuevos gestores que podremos contratar si estimamos que son mejores que los que ya tenemos para la situación en que nos encontramos.

TECNOLOGÍA 87 **ADICCIÓN 91**

Aunque los mapas no se pueden generar aleatoriamente, la asignación de recursos en los mapas fijos sí es aleatoria. La ambientación conseguida con la música, los efectos y los vídeos resulta soberbia. El modo campaña y la realización de los mapas y entorno, lo mejor del juego.

PUNTUACIÓN TOTAL 90

Motoracer 2

Pasión por el motociclismo

En equilibrio sobre dos ruedas, con la única protección de un casco y un traje de cuero y a velocidades de vértigo, los motoristas de competición recorren intrincados circuitos llenos de curvas impracticables, largas rectas y traicioneros desniveles. «Motoracer 2» viene para hacernos vivir las sensaciones que los pilotos experimentan sobre el sillín de su máquina.



Las carreras nocturnas serán espectaculares, debido en su totalidad a los efectos de luces, como los de los focos o los de los frenos, que veremos cómo se mueven a toda velocidad por la carretera.

DELPHINE SOFTWARE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC (WIN 95/98)**
ARCADE

De los arcades de carreras que más adeptos tienen a lo largo y ancho del planeta, los juegos de carreras de motos se llevan la palma junto con los de la Fórmula 1. La razón puede ser tan simple como contundente: la mayor sensación de velocidad, el riesgo que conlleva estar únicamente en contacto con el asfalto por medio de dos ruedas, no disponer de más carrocería que nuestro cuerpo, y la posibilidad de realizar maniobras que de ninguna manera podríamos siquiera imaginar al volante de un vehículo de cuatro ruedas, hacen que la adrenalina fluya con más intensidad y, en consecuencia, las dosis de diversión sean mucho mayores que en cualquiera los programas dedicados al apasionante mundo del motor.





Gracias al uso de las tarjetas 3D, la espectacularidad de los gráficos es muy superior a los de la primera parte

Hace poco más de dos años pudimos disfrutar de lo lindo con «Motoracer». Un juego que entraba precisamente en este grupo y que lo hacía con mucho acierto, pues era el que, hasta ese momento, mejor efecto de velocidad y mayores dosis de acción nos poedía proporcionar. ¿Que cuál era el secreto? Ofrecer dos tipos de competiciones bien distintas, Trial y velocidad, cada una con sus propias características en lo que se refiere a escenarios, recorridos y tipo de motocicleta, ofreciendo distintas opciones para los fanáticos de las motocicletas.

UN BUEN EDITOR

Una de las posibilidades que más nos ha llamado la atención de

Saltos o velocidad





Uno de los aspectos que más nos sorprendió cuando vimos, en su tiempo, la primera parte, fue el hecho de que podíamos elegir dos modalidades de motocicletas, de motocross y de carreras, lo que nos permitía participar en aquella competición que más nos apeteciese. En «Motoracer 2» vuelve a estar disponible esta opción, con el aumento de realismo que conlleva el uso de las tarjetas aceleradoras 3D en el proceso de los gráficos.






A fin de añadirle realismo al desarrollo de la acción, las sombras se corresponderán con la posición de la motocicleta y la fuente de luz, de manera que irán variando de forma activa durante la carrera.

este «Motoracer 2» es el hecho de que incluya un editor de escenarios con el que podremos modificar a nuestro gusto los circuitos que vienen predefinidos, mediante un sistema de vectores que variaremos en altura y ángulo, y el cual es bastante potente. Podremos hacer esto en tiempo real de manera que veremos "in situ" cómo afectan los cambios al recorrido original.

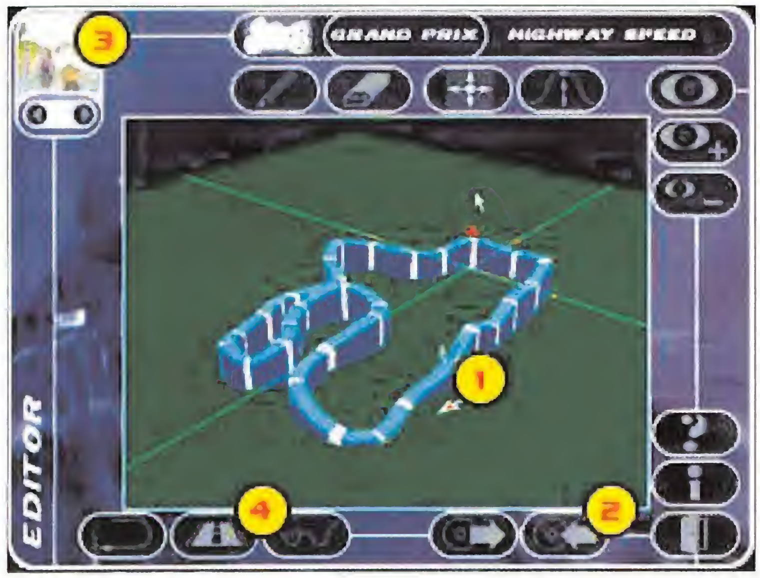
Los gráficos son soberbios gracias al perfecto aprovechamiento que tiene de las posibilidades de las tarjetas aceleradoras de gráficos tridimensionales, lo que da paso a efectos visuales como destellos, humo, luces, transparencias, etc.

Al igual que ocurría en la primera parte, aquí podremos elegir también entre motocross o competición de velocidad



En «Motoracer 2» las condiciones climáticas afectarán seriamente nuestra manera de pilotar por los diferentes circuitos. Un giro brusco sobre terreno helado hará que perdamos el control de la moto con toda probabilidad.

Modificar lo construido



Un novedoso sistema de edición de escenarios nos va a permitir modificar los escenarios predefinidos a nuestro gusto. Usando un sistema de vectores y puntos de control, vamos a poder cambiar, a nuestro libre albedrío, el ángulo y la altura de los tramos existentes, hasta conseguir un circuito de características similares al original, pero de recorrido diametralmente opuesto. El manejo es muy sencillo e, incluso, gracias a la potencia del PC, podremos ver cómo varía el terreno en tiempo real, cosa que en la versión de PlayStation no podrá hacerse dada la carencia de memoria y de velocidad de proceso de la videoconsola.

El movimiento es suave y continuado e, incluso en los momentos en que se sobrecarga mucho la pantalla de elementos, sigue siendo igual de fluido.

Con todo esto, la nueva creación de Delphine Software va a dar mucho de que hablar. Por un lado, entre aquellos que ya disfrutaron en su momento de la primera parte, y por otro, entre todos aquellos que gustan de un buen arcade de carreras en el que lo más importante es la espectacularidad y, no tanto, el aspecto de simulación que tantos títulos aburridos tienen hoy día, y en los que hasta que puedes empezar una carrera, pasan minutos y minutos entre menús de opciones y pantallas estáticas.

«Motoracer 2» es una opción de compra perfecta para recibir el nuevo año con acción a tope y calidad técnica notable.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 85 **ADICCIÓN 86**

El editor es sencillo de manejar y dispone de muchas opciones, además de poder ver en tiempo real lo que modifiquemos Los efectos de luces tienen gran realismo, haciendo las carreras nocturnas espectaculares. A pesar del alto nivel de los gráficos, la acción no se hace lenta nunca.

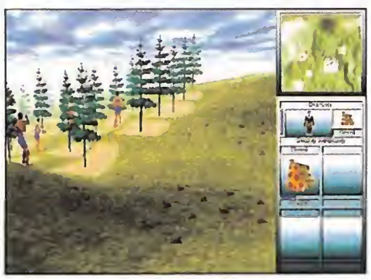
PUNTUACIÓN TOTAL 85

Riverworld

Diferente

Los franceses de Cryo son una compañía que, ante todo, busca la distinción. No se caracterizan por hacer juegos convencionales, como ya nos demostraron con «Ubik», pero tampoco suelen hacer cualquier cosa. Sus creaciones son meditadas, originales, y en muchos casos, brillantes. «Riverworld» es su último trabajo, estratégicamente hablando, que surge con la ambición de sentar escuela dentro del género.









El trabajo gráfico realizado por Cryo en este juego está en la línea de lo que nos tiene acostumbrados esta compañía.

CRYO
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

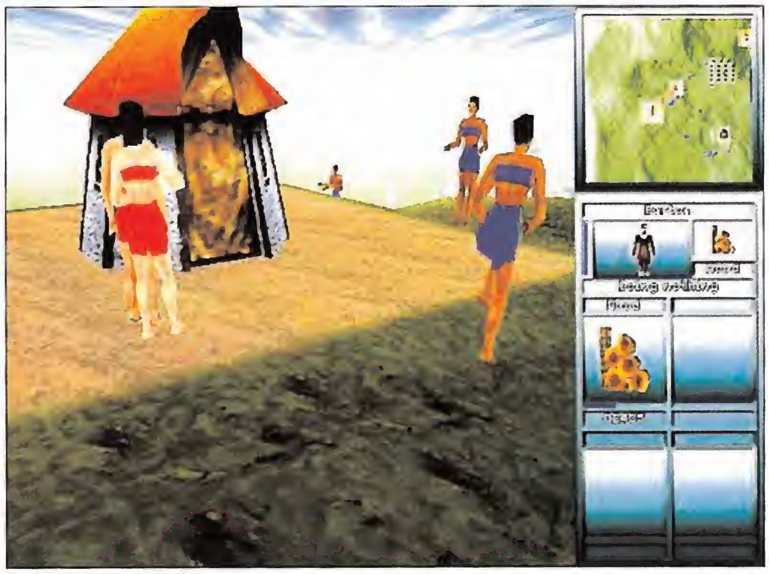
Esa sana ambición de destacar se basa en muchos aspectos originales ya vistos en otros juegos por separado, pero que hasta ahora ninguno ofrecía juntos. En principio, está realizado en 3D, totalmente poligonal, con los decorados intentando acercarse lo máximo a la realidad. En segundo lugar, incorpora conceptos tan dispares como construcción de una civilización, simulación histórica, gestión de recursos, y combate táctico en vista subjetiva. Sólo esto debiera bastar para convencer a cualquiera, pero Cryo tiene un sombrío precedente con «Ubik». En aquel, como ahora, las intenciones eran impecables, pero el resultado se vió salpicado por una complejidad de manejo y por fallos de interfaz.

¿DÓNDE ESTAMOS?

Nos encontramos en «Riverworld», un mundo de tránsito donde los muertos vuelven a vivir una segunda vida haciendo lo que solían en la primera. Una especie de reedición de la lucha entre unos y otros por el



Hay dos modos de movimiento, y de visión, utilizables en el juego; el subjetivo y el de cámara.



Los gráficos poligonales de los personajes son enormes, haciendo que el juego necesite 3Dfx en las resoluciones más altas.

progreso del mundo y el control del territorio. Para empezar, el argumento es muy original, pero tremendamente forzado, y extraño para quienes no estén identificados con la obra de Philip J. Farmer, en la que se inspira. Cuenta con el interés añadido de descubrir los secretos del por qué, cómo y quién que plantea el mundo de «Riverworld»; interrogantes sin respuesta que el jugador irá descubriendo. Un toque de aventura, en definitiva.

A partir de aquí, el juego sigue el clásico sistema de gestión de imperios, asignación de tareas a nuestros ciudadanos, especialización del trabajo, construcción de edificios, gestión de recursos, y combate contra el enemigo. Pero siempre con los interrogantes y peculiaridades del mundo de «Riverworld» de fondo. El modelo estratégico es completo y amplio; el número de acciones que podemos realizar es muy grande, y sobre una superficie de mapa vista en pocos juegos.

El paso del tiempo se simboliza con la mejora y actualización de los edificios y unidades, y la aparición de nuevas tecnologías. Los personajes están dotados de una personalidad y "vida" muy peculiares: son autónomos y diferentes entre sí. Podemos darles órdenes, equiparlos para el combate, asignarlos vehículos, e incluso hablar con ellos. Además, el juego cuenta con 270 objetos que los personajes tienen que buscar y utilizar. Otro toque de aventura.



Cryo se caracteriza por dotar sus juegos de cualidades innovadoras, y éste no iba a ser una excepción



Cuestión de recursos

Es normal que en la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real con gestión de recursos haya más de una materia prima que extraer y procesar para construir. En «Riverworld» también, pero en su ansia por buscar lo diferente, han hecho algo hasta ahora inédito. Como el juego está dividido en niveles y en edades, han asignado a cada edad un recurso determinado, acorde con sus características. Así, por ejemplo, la Edad del Hierro tiene como recurso el hierro, y la Edad de las Estrellas tiene como recurso la energía estelar. Digamos que es el recurso el que da nombre a la edad y no a la inversa; de ahí la importancia de los recursos en el juego, como fuente primordial de todo.

Los recursos se guardan en el almacén, y son 11: madera, piedra, bronce, hierro, pólvora, carbón, electricidad, petróleo, uranio, ciber cristales, y energía estelar.

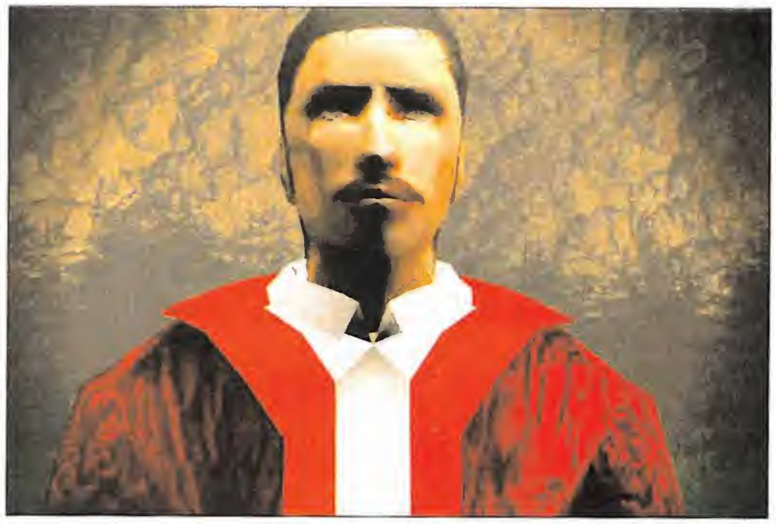
PUERTA A OTRA DIMENSIÓN

Entrar en el mundo de «Riverworld» no es fácil. Al principio cunde la desorientación y la confusión, pero poco a poco los propios acontecimientos nos explican la mecánica del juego y la historia que nos trae hasta allí. Puestos a los mandos del entorno 3D no es muy diferente a lo ya conocido, con todas las acciones realizándose mediante ratón sobre la pantalla del mundo y unos menús de apoyo en la parte izquierda. Hay también un mapa 2D y varias vistas que elegir para el movimiento, todo muy subjetivo.

El manejo no es incómodo, salvo a los mandos de los vehículos que son muy limitados, pero tampoco es un interfaz óptimo. El desarrollo de las acciones a realizar está claro en cuanto jugamos unas pocas partidas, y quizás peque algo de monotonía en cuanto las acciones para pasar de un nivel a otro son siempre las mismas. Las misiones sorpresa y los giros del argumento

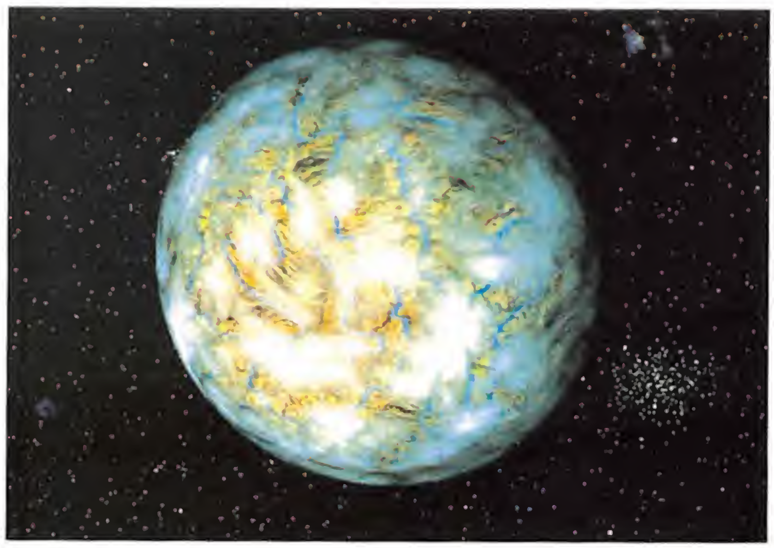
Personajes históricos

En el juego encarnamos a Sir Richard Francis Burton, un explorador inglés de la era victoriana encargado por un ente desconocido de gestionar y descubrir los secretos del mundo de «Riverworld». Nuestros contrincantes van a ser también personajes históricos de todas las épocas como Atila, Gengis Khan o Iván el Terrible, entre otros, que van a desarrollar sus estrategias de acuerdo a como lo hacían en vida en el mundo real. Esto confiere al juego una variedad interesante en cuanto a comportamiento de los enemigos, condicionada por la IA.
Además de los enemigos, el juego estará plagado de personajes (más de 400) que interactuarán con nosotros y nos ayudarán en nuestra misión. Algunos de esos personajes son expertos en ciertos campos –ingeniería, comercio, diplomacia– y también formaron parte del mundo real –Einstein, Colón, o Julio Cesar–. Su ayuda será inestimable cuando tengamos que tomar decisiones críticas y, por supuesto, en el día a día.



Las animaciones de los personajes se han realizado mediante avanzadas técnicas de motion capture

contribuyen a mantener la atención y el interés.
Según sube el nivel del juego, la estrategia va tomando cierto grado de complejidad, muy asociado al aumento en el nivel tecnológico y de posibilidades de construcción y combate. La lucha es básica, sin florituras tácticas, desarrollándose en el mismo entorno de juego lo





En el juego, los personajes podrán utilizar distintos vehículos, tanto civiles como militares.

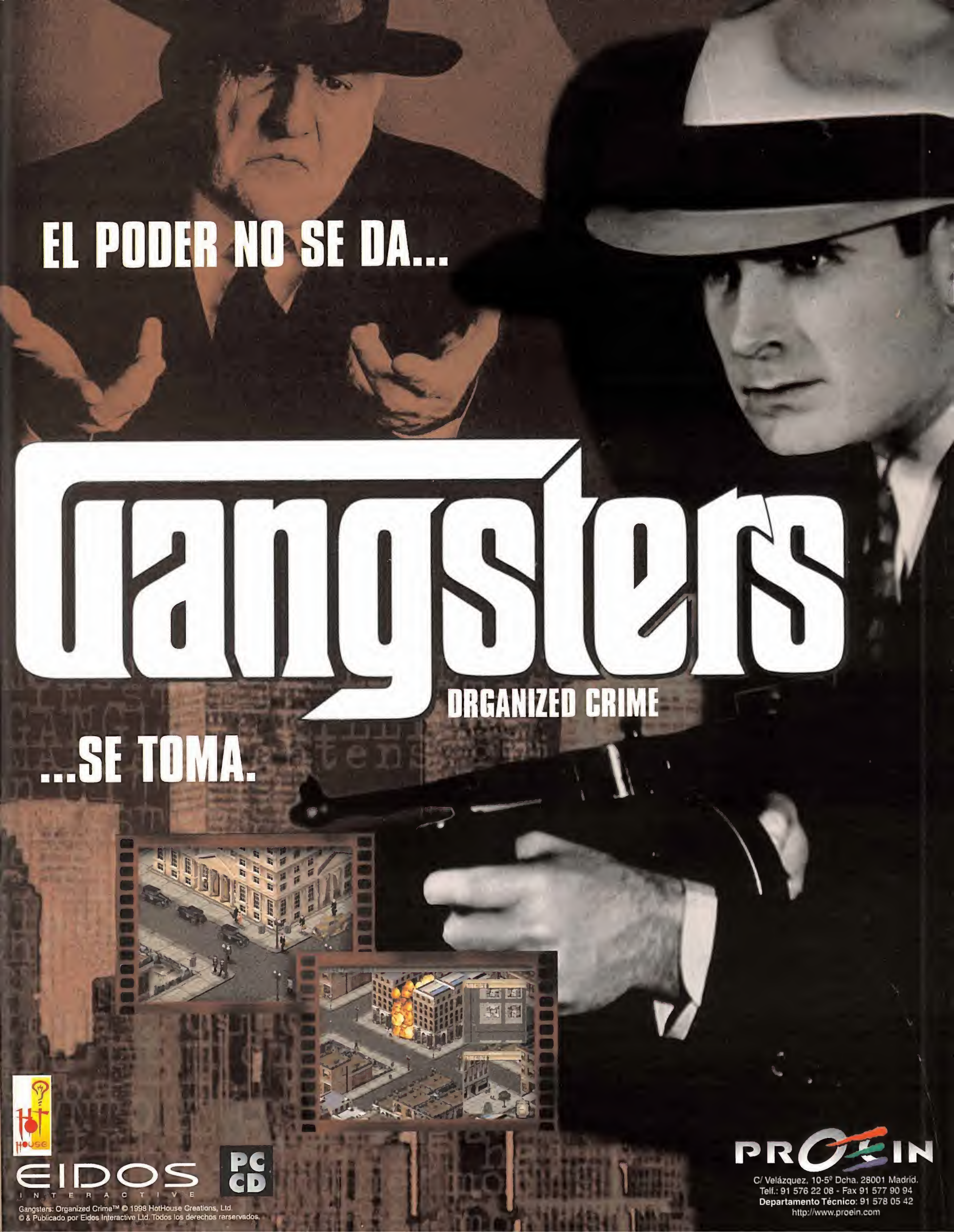
que le resta claridad a la posible planificación del combate.
La realización gráfica y sonora está dentro de las pautas de Cryo, cuidada al detalle y con unas pretensiones máximas. Quizás demasiado, en cuanto que necesita de una tarjeta aceleradora 3D para manejar las máximas resoluciones.
«Riverworld» acaba cautivando al estratega experimentado, exigiéndole un esfuerzo al novato y ofreciendo diversión a ambos. Eso sí, como proyecto faraónico que es, exige atención y dedicación, pero ante eso no hay problema. Los estrategas somos perseverantes.

C.S.G.

TECNOLOGÍA 84 **ADICCIÓN 80**

Cryo combina hábilmente ingredientes de estrategia y aventura, con toques de acción. El interfaz 3D utilizado es correcto, aunque sea lento sin tarjeta 3D. El juego está traducido a un más que correcto castellano, aunque el manual es breve.

PUNTUACIÓN TOTAL 81


EL PODER NO SE DA...
Gangsters
ORGANIZED CRIME
...SE TOMA.
HOT HOUSE
EIDOS
INTERACTIVE
PC CD
Gangsters: Organized Crime™ © 1998 HotHouse Creations, Ltd.
© & Publicado por Eidos Interactive Ltd. Todos los derechos rerservados.
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax 91 577 90 94
Departamento Técnico: 91 578 05 42
http://www.proein.com

Hace un mes comenzaba la reunión pidiéndoos permiso para daros "una calurosa bienvenida". Me temo que en esta ocasión no va a ser posible lo expresado en el adjetivo, aunque trataré de cumplir lo mejor posible al sustantivo. Y es que hace un frío que pela...

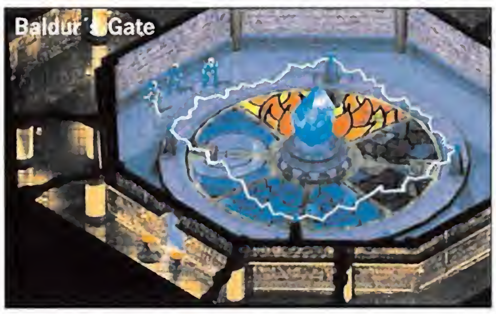
Para comenzar a calentar el ambiente, y dando por supuesto que ya os habéis felicitado las Navidades y el año unos a otros (¿a qué estabais esperando?) y sin distraerme lo más mínimo en estos menesteres, he de reconocer la comisión de un error al comienzo de la citada última convocatoria. Recordaréis que entonces comenzábamos con la buena noticia de la próxima aparición en España del «Return to Krondor». Pues bien, el error era, precisamente, que iba a aparecer.
Que no, que es broma. En realidad, el error fue decir que este juego llevaba desde 1.996 dando vueltas con el nombre de «Betrayal in Antara». Este juego existe, efectivamente, y se planeó como continuación del «Betrayal at Krondor», pero no se consumó como tal, sino como otro JDR con cierta relación, no segunda parte. Así pues, «Return to Krondor» es un juego completamente nuevo y no derivado ni tiene nada que ver con lo de Antara.
Subsanada esta minucia, he de comentar que seguimos pendientes de la versión definitiva del juego de marras, por lo que no hay más que añadir a lo contado hace un mes. Tampoco es muy preocupante, porque supongo que seguiréis perdidos por las inmensidades de Enroth en el «Might and Magic VI». Y si no, id rápidamente para allá. Una rápida consulta a nuestra Calabozolista os revelará que otros mundos están de moda en estos momentos para los maniacos.
Y el futuro sigue exactamente tan prometedor como en los últimos meses, por desgracia. Y digo por desgracia porque el que siga en tal estado implica que ninguna de las promesas se ha traducido todavía en realidad. Así, ni «Fallout 2», ni «Lands of Lore III», ni «Ultima IX» parecen haber avanzado hacia nuestras garras, por citar los más representativos y esperados.
Ya podéis ir subiendo al estrado, pero de uno en uno, por favor.

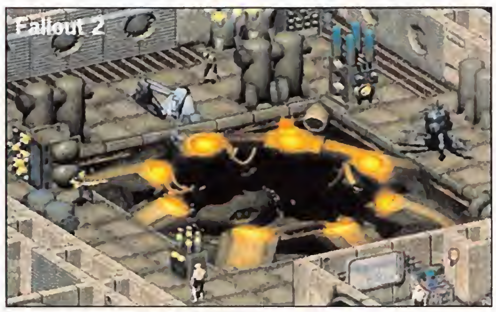
La prehistoria de Might & Magic VI

Como ya conoceréis de las múltiples alusiones que se hacen en estas reuniones, «Might and Magic VI: The Mandate of Heaven», transcurre en un mundo llamado Enroth. Aparentemente, este mundo, junto con su monarca Roland Ironfist, nace en este juego. Pero no es así. De hecho, la historia viene de más atrás. Informa Miguel Fernández, desde Barbastro (Huesca).
El reino de Enroth ha aparecido en dos juegos anteriores de la misma casa, New World Computing. Dichos juegos no eran JDRs, sino de estrategia. En concreto, son «Heroes of Might and Magic I y II», como habréis imaginado. En la primera parte, el mundo de Enroth está gobernado por Lord Ironfist, encargado de pacificar la sangrienta guerra que asola al reino. Los más astutos ya estaréis hilando apellidos.
Es en la segunda donde se explican los precedentes inmediatos de «Might and Magic VI». Lord Ironfist muere en extrañas circunstancias, con lo que el trono queda vacante; otro tanto les ocurre a los videntes del rey, con lo que Enroth vuelve a quedarse en total anarquía. Pero Lord Ironfist ha dejado dos hijos, Roland y Archibald.
Roland resulta ser modélico, amable, sincero y leal; y, por eso, el hermano malo, Archibald, consigue falsas pruebas para incriminar a su hermano menor en el asesinato del monarca y a sus videntes. Ante situación tan incómoda, Roland se ve obligado a huir a tierras lejanas. Allí formará su ejército y entablará una guerra por la sucesión del trono de Enroth con su pérfido hermano.
El resto es fácil de imaginar, por las pistas que da «Might and Magic VI»: Roland derrotó a su hermano y para apartarlo de circulación lo congeló y escondió en la biblioteca del castillo familiar. Y gobernó en paz y prosperidad hasta que comenzó la invasión de los demonios que le llevó a Agua Dulce y a la desaparición, y a la puesta en duda del Mandato del Cielo...
Muchas gracias, Miguel. Despedimos la conexión.

OTROS MANIACOS

Os recomiendo que mantengáis silencio ante la primera intervención, pues habla una asesina





Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA. C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO. También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

CALABOZOLISTA

La lucha está siendo sin cuartel entre los tres favoritos del momento: Luther contra Enroth y a golpes con Riva, los tres revueltos. Mes a mes se comprueba con los maniacos dudan de cuál es el preferido, pero saben que está entre estos tres.
«Anvil of Dawn» se mantiene un mes más, aunque bajando al cuarto puesto. Y reaparece uno de los Ultima, «Black Gate». Ya echábamos de menos a la serie los últimos meses.
El caso es que «Lands of Lore II» resulta en esta ocasión el juego del mes, aunque a poco que se descuide será superado sin duda por «Might and Magic VI», que pisa muy fuerte. Y la «Sombra sobre Riva» queda de tercero en discordia. Y encima están a la vuelta de la esquina «Return to Krondor» y «Ultima IX»...

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore II: Guardians of Destiny
2.- Might and Magic VI: Mandate of Heaven
3.- La Sombra sobre Riva
4.- Anvil of Dawn
5.- Ultima VII: The Black Gate





mercenaria semielfa de muy mala leche, a la que parece preferible no interrumpir. Se trata de Myriam Martos, de Barcelona. Y tiene mucho que decir... y aún más que hacer: todo el día trabajando y manteniendo una casa. Bueno, venga, no nos agobies más y al grano.
La fortaleza de los Ruloids, en **«Lands of Lore II»**, le está proporcionando problemas adicionales a los reales esbozados. Primero, no ha visto a Dawn prisionera, y creo que es porque no ha mirado bien. Para ver las celdas has de cruzar el líquido de las "celdas" y, cuando llegues al pseudo nenúfar podrás ver a los prisioneros. Segundo, no es capaz de acabar con el Belial de la parte superior. Aquí no hay mucho que podamos hacer para ayudarte, salvo los típicos trucos de combate. Sacúdele con tu mejor arma, lleva preparado el hechizo de curar y poco más; de todas formas, no deberías tener especial problema para acabar con él. Finalmente, para entrar en la celda del árbol hueco en la Selva de los Hulinos –en que hay que encender las calaveras para que aparezca la escalera– has de tener algo que encontrarás en su momento, en el Templo. Vamos, que no me extraña que no puedas entrar.
Los problemas de nuestra atribulada compañera prosiguen en Aventuria, con **«La Sombra sobre Riva»**, aunque aquí no me valdré sólo para satisfacerla. En las minas, tiene un serio dilema con el demonio que le espera tras la palabra "Redención", ya que no encuentra a sus personajes suficientemente preparados para tamaño peligro. Pues bien, Miguel Fernández, el mismo de la prehistoria de «Might and Magic VI», recomienda utilizar el hechizo de invisibilidad para hacerse con el libro vigilado por el bicho. Myriam tampoco sabe cómo entrar en la torre del Mago, en cuya puerta principal la siguen recibiendo calurosamente, con aceite hirviendo. Hay que aplicar el viejo truco de buscar otra entrada: mira bien los setos a ver si por alguno te puedes colar. Pero eso sí, lleva bien preparadas las armas.
Aparte de preguntar por él, Myriam alaba bastante este juego, que considera "la esencia de los juegos de rol", ya que "es sencillo de gráficos, no ocupa mucho disco duro, el automapa con anotaciones está genial y tiene grupito con distintos personajes". Eso sí, tenía dudas sobre el sistema de combate, que, no obstante, ha demostrado ser divertido y ameno. Consecuentemente, 3 puntos van para este juego, dos para el «Lands of Lore II» ("aunque no tenga sistema de generación de personajes") y uno para el «Ishar» ("por los buenos ratos, aunque creo que no hice nada bueno con él").
Andrés Velasco saca **«Might and Magic VI»** a colación. Habiendo conseguido el apoyo de cinco Lords para entrar al oráculo de Free Haven sólo le falta el consenso de Wilbur Humphrey, el regente del castillo Ironfist, que le ha pedido el escudo de Lord Kilburn para garantizárselo. Y le ha dicho que está en Blackshire. Andrés aquí sólo encuentra licántropos y otros bichos, pero nada del escudo, ni siquiera en sus calabozos. Adicionalmente, el príncipe heredero, Nicolai Ironfist, está también en paradero desconocido, posiblemente raptado por los seguidores de Baa. Finalmente, pregunta Andrés por el cofre de Varn, en la pirámide homónima, y por la función del Circo del Sol, y por el carillón del Templo de Baa.
Ya te anticipo que a lo de Varn paso por ahora de contestarte. El escudo de Lord Kilburn lo encontrarás en la superficie de Blackshire: explora bien la cordillera que limita con el desierto en su cara norte, en el tramo que va desde el Templo de Baa hasta la Guarida del Lobo, que por allí lo has de encontrar. Si no lo vieres, vete a preguntar al Vidente a ver si sabe algo. Respecto al paradero de Nicolai, se nota que no hablas con los niños: hay que comunicarse más con los pequeños, eh. Nada de raptos ni por el estilo: ¿no te acuerdas que te dijo que quería ir al circo? Con lo que, de paso, te desvelo el principal papel del Circo del Sol, aunque también te ofrece otros entretenimientos ligeros. Y el carillón del Templo de Baa está a salvo de tus manos en la cámara del tesoro, sólo accesible desde los pasillos voladizos que rodean a la cámara del altar. Y sí, se pueden abrir sin resortes ni similares, simplemente empujando.
Andrés también da algunos consejillos, en forma de los tres hechizos más útiles del juego, que en su opinión son:
- Día de Protección, de la Magia de la Oscuridad.
- Baliza de Lloyd, de la Magia del Agua.
- Volar, de la Magia del Aire.

¿Alguien discrepa? Hombre, yo creo que Hora de Poder, de la Magia de la Luz, tampoco sobra. Es más útil que el de Volar.
Ya a punto de cerrar la sesión y tras haber cerrado el año 1.998, no estará de más que os felicite las Navidades –ya casi pasadas– y os desee un feliz Año Nuevo, que nos deparará 12 nuevas agradables sesiones juntos, y que será un placer compartir otra vez con tanto mortal. Antes de que vomitar con tanto "golosineo", lo diré: el próximo mes, más.

Ferhergón

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO. También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

CAESAR III

PC CD

Una manera muy sencilla de conservar vuestro dinero mientras ampliais vuestro imperio es entrando en el directorio del juego. Una vez allí habrá que editar el fichero **C3_model.txt** y, una vez dentro, modificad los valores de los edificios a nuestro gusto.



BIRTHRIGHT

PC CD

Estos códigos y consejos serán de gran utilidad a la hora de conseguir ciertas ventajas durante las aventuras del grupo de personajes elegidos, con lo que alcanzar los objetivos será mucho más sencillo:
SYNFLY: Capacidad de vuelo.
SYNHEAL: Para sanar a todos los integrantes del grupo.
Con **F3** presionado, teclead:
SYNCASH: 1.000 de oro cada vez.
SOCIOLOGY: Dinero extra.
Cuando uséis el colgante de misiles mágicos, no lo utilicéis como si fuera un objeto normal, sino hacerlo desde el inventario, de manera que sus cargas serán ilimitadas.
El anillo de regeneración servirá para sanar a los miembros de vuestro equipo, poniéndolo y quitándolo sucesivamente del inventario de los personajes, lo que servirá también para devolverlos a la vida si es que han muerto. El anillo de regeneración puede hallarse en la aventura Braem, justo en el salón del trono.

THE HOUSE OF THE DEAD

PC CD

En el menú principal de este shoot'em up de Sega, mantened presionada la tecla de Ctrl y teclead:

SKIDMARX: Activará el modo de trucos y de edición de las estadísticas de los personajes.
CREATURE: Activará el modo de testeo de las criaturas del juego.





V 2000

PC CD



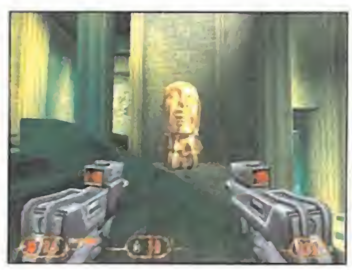




Mientras mantenéis la tecla izquierda de Shift pulsada de este apasionante programa que es «V2000», teclead:

CHEATSEQ: Para activar el modo de trucos.
HHROQTAT: Todas las armas.
TERHSRER: Para poder pasar al nivel siguiente.
CCHASERQ: Reparar los daños que tiene nuestra nave.
HTARSREC: Munición al máximo.
HERHSORE: Completar el nivel en el que estamos.
QHEROEST: Completar con éxito todos los niveles.







BLOOD 2 DEMO

PC CD

Estos son los trucos para la demo de esta genial secuela, que ya se encuentra disponible en Internet.
Antes de teclear los códigos, deberéis presionar la "T" para abrir la línea de diálogo:
MPGOD: Modo Dios.
MPKFA: Munición y vida a tope.
MPHEALTH: Vida al máximo.
MPAMMO: Munición al máximo.
MPARMOR: Armadura a tope.
MPCLIP: Para atravesar paredes.
MPPOS: Para mostrar la posición del jugador en coordenadas en todo momento.
MPCAMERA: Ajustar el ángulo de la cámara que queremos utilizar en ese momento.
MPLIGHTSCAPE: Ajustar las fuentes de luz.


¡ 6 Fantásticos juegos completos !
El juego de naves y asteroides definitivo.Una lluvia infinita de asteroides de todas clases y enemigos de otros mundos pondrán a prueba tu habilidad en el manejo de la nave M.A.X.
¿Quién te ha dicho que las granjas son tranquilas? Pregúntaselo a QUACK. Con él vivirás una trepidante aventura, procura no terminar "cocinado".
¡Atención! Zona de peligro extremo. Los escuadrones de la muerte se han organizado para destruir todo lo que se cruce a su paso. Tu eres la última esperanza de salvación.
La diversión nivel a nivel. Aquí tienes el rompebloques definitivo, con gran variedad en escenarios, calidad gráfica y desafiante jugabilidad. Si lo que buscabas es emoción éste es tu juego.
BABY BOMB se encontrará ante situaciones increibles. Ábrete camino explosionando tus cartuchos, pero administralos bien, los necesitarás todos.
Pilota la nave más poderosa del universo. Agujeros negros, campos de asteroides, ataques de todo tipo te esperan.
PINBLOCK
BABY BOMB
MAXFORCE
¡Seis fantásticos juegos completos!
listos para jugar desde el CD-Rom.
el CD-ROM de los juegos COMPLETOS 98
ACCION AVENTURA
EMOCION AL LIMITE
BREAK OUT PLATAFORMAS
EXPECTACULARES EXPLOSIONES
GUERRAS ESPACIALES
Seis fantásticos juegos para PC totalmente nuevos, en versión completa.
Por sólo
2.995
Ptas.
NEWSOFT
100% en CASTELLANO
NS Games
SECRET WEB NEWSOFT
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente: 902 414 414
Disponible en quioscos, grandes almacenes y las mejores tiendas de informática.

Sorteamos 25 suscripciones a Micromanía

Encuesta Micromanía

Porque MICROMANÍA se hace para ti todos los meses, queremos hablar de lo que realmente te interese. Mejorar mes a mes. Pero sin tu ayuda no sería posible. Necesitamos saber tus opiniones sobre algunos temas relacionados con los PC y las nuevas máquinas y con vuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por correo (HOBBY PRESS; Encuesta MICROMANÍA ; Apartado de Correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid). Muchas gracias por tu opinión.

TU EQUIPO INFORMÁTICO

1. ¿Qué equipo tienes? *(si tienes varios marca sólo el que realmente uses)*
- ❏ 486
- ❏ Pentium
- ❏ Pentium Pro
- ❏ Pentium 2
- ❏ AMD K5
- ❏ AMD K6
- ❏ Cyrix
- ❏ Macintosh
- ❏ Otro PC ______
- ❏ Consola ______

2. ¿Cuántas horas utilizas tu ordenador a la semana para tu ocio personal? __________

3. ¿Tiene tu ordenador lector de CD o DVD? ¿De qué velocidad?
- ❏ Sí, CD-ROM 4 X
- ❏ Sí, CD-ROM de 8 X
- ❏ Sí, CD-ROM de 10 X
- ❏ Sí, CD-ROM de 16 X
- ❏ Sí, CD-ROM de 24 X
- ❏ Sí, CD-ROM de 32 X
- ❏ Sí, CD-ROM otra: __ X
- ❏ Sí, CD-ROM otra: __ X
- ❏ Sí, DVD
- ❏ No

4. ¿Cuántos juegos originales tienes? ____

5. ¿Cuántos has comprado en 1998? __________

6. ¿Qué accesorios posee tu equipo informático?
- ❏ Impresora Láser
- ❏ Unidad Removible
- ❏ Imp. inyección
- ❏ Escáner de mano
- ❏ Escáner de mesa
- ❏ Capturadora vídeo
- ❏ Tarjeta de sonido
- ❏ Módem ____ baudios
- ❏ Aceleradora 3D
- ❏ Grabadora de CD-ROM
- ❏ Otro: ____________

7. ¿Qué piensas comprar en el 99?
- ❏ Consola__________
- ❏ Lector de CD-ROM
- ❏ Lector de DVD
- ❏ Grabadora de CD-ROM
- ❏ Impresora láser
- ❏ Impresora de inyección
- ❏ Escáner de mano
- ❏ Escáner de mesa
- ❏ Capturadora vídeo
- ❏ Tarjeta de sonido
- ❏ Módem ______baudios
- ❏ Nuevo ordenador: ______
- ❏ Nuevo monitor
- ❏ Nuevo disco duro
- ❏ Más memoria RAM
- ❏ Disco removible
- ❏ DVD
- ❏ Aceleradora 3 D
- ❏ Otro: __________

8. ¿Qué tipos de programas te interesan?
- ❏ Enciclopedias
- ❏ Juegos
- ❏ Educativos
- ❏ Idiomas
- ❏ Utilidades
- ❏ Aplicaciones de diseño
- ❏ Aplicaciones de sonido
- ❏ Aplcaciones de vídeo
- ❏ Otros: __________

9. ¿Para qué utilizas fundamentamente tu ordenador? *(puedes marcar varias opciones)*
- ❏ Diseño gráfico
- ❏ Autoedición
- ❏ Procesador de texto
- ❏ Hoja de cálculo
- ❏ Presentaciones
- ❏ Vídeo digital
- ❏ Música
- ❏ Programación
- ❏ Consulta de datos
- ❏ Aprender idiomas
- ❏ Videojuegos
- ❏ Internet
- ❏ Otro: __________

10. ¿Estás dado de alta en Internet?
- ❏ Sí.
- ❏ No.

11. ¿Piensas darte de alta en el 99?
- ❏ Sí ❏ No
- ❏ No lo tengo decidido.

LA REVISTA

12. ¿Desde cuando nos lees?
- ❏ 6 meses o menos
- ❏ Más de 1 año
- ❏ Más de 2 años

13. ¿Cada cuánto tiempo compras Micromanía?
- ❏ Todos los meses
- ❏ Más de 6 veces/año
- ❏ Menos 6 veces/año
- ❏ Soy suscriptor.

14. Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
- ❏ Se me olvida
- ❏ No tengo dinero
- ❏ No me interesan los temas de portada
- ❏ Compro otra revista ese mes.
- ❏ Otra razón: ________

____

15. ¿Cuántas personas leen tu revista, contándote a ti? _______

16. ¿Qué opinas de las secciones?
(3 = Muy interesante; 2 = Bien; 1 = Poco Interesante; 0 = No la conozco)

Imágenes de Actualidad ____
Última hora ____
CD Manía ____
Cartas al Director ____
Bibliomanías ____
Tecnomanías ____
Informe Especial ____
Previews ____
Megajuego ____
Punto de Mira ____
Escuela de Estrategas ____
El Club Aventura ____
Patas Arriba ____
Escuela de Pilotos ____
Maniacos del Calabozo ____
Byte Connection ____
Panorama Audiovisual ____
S.O.S. Ware ____
Sector Crítico ____
Especific. Técnicas ____
Código Secreto ____
Concursos ____

17. En cuánto a los reportajes, ¿cuáles te interesan más?
(3 = Muy interesante; 2 = Bien; 1 = Poco Interesante)

Sobre Compañías ____
Nuevas Tecnol. Audiovisuales ____
Nuevas máquinas ____
Nuevos juegos ____

18. ¿Te has leído o te vas a leer
- ❏ Toda la revista
- ❏ Más de la mitad
- ❏ Menos de la mitad

19. ¿Qué otras revistas de informática compras regularmente *(6 ó más veces / año)?*__________

____

20. ¿Y cuáles te compras esporádicamente *(menos de 6 veces/año)*?

____

____

DATOS PERSONALES

21. Edad: __________

22. Sexo: __________

23. Ocupación principal:
❏Trabajo ❏ Estudio

24. ¿Cuáles son tus principales aficiones en sus ratos de ocio?
- ❏ Hacer deporte ❏ Ir al cine
- ❏ Recreativas ❏ Leer
- ❏ Oir música ❏ Ver TV
- ❏ Salir con los amigos
- ❏ Otras: __________

25. ¿Oyes habitualmente la radio?
❏ Si ❏ No

26. ¿Qué programas?

____

____

27. ¿Qué programas de TV ves habitualmente?

____

____

28. ¿Qué tipo de promociones te gustaría que aparecieran en la revista? __________

____

____

Muchas gracias por colaborar con nosotros. Si quieres entrar en el sorteo de 25 suscripciones a Micromanía indica aquí tus datos.

Nombre: __________

Apellidos: __________

Dirección: __________

____

Localidad: __________

Provincia: __________

C. Postal: __________

Teléfono: __________

BUZÓN DE SUGERENCIAS

____

____

____

____

____

____

____

____

EL CAMINO HACIA
LO DIVINO

POPULOUS
EL PRINCIPIO

A PESAR DE LO QUE PUDIESE PARECER, SER UN DIOS NO ES FÁCIL, YA QUE SON MUCHOS LOS IMPEDIMENTOS HACIA LA DIVINIDAD Y NUMEROSAS LAS TAREAS A REALIZAR. CADA UNO DE LOS NIVELES QUE NOS SEPARAN DE NUESTRA EXISTENCIA ETERNA ESTÁ PLAGADO DE ENEMIGOS, OBSTÁCULOS NATURALES Y MAGIA. LA FORMA DE SUPERAR CADA UNO DE ELLOS ES VARIADA, POR LO QUE AQUÍ SÓLO VAMOS A PROPORCIONAR UNAS DIRECTRICES PARA SABER CÓMO AVANZAR, SIN ENTRAR EN UNA SOLUCIÓN PORMENORIZADA. LA DURA VIDA DEL APRENDIZ DE DIOS, COMO PODRÉIS COMPROBAR.







MUNDO 1
Comienza el viaje

En este primer mundo introductorio hay dos islas, una en la que está tu gente y otra en la que están los Dakini. Por ser la primera fase, el juego nos irá indicando los pasos a dar, que son muy básicos. Primero elevaremos la tierra para llegar a la Cripta del Conocimiento que nos dará acceso a la Cabaña de Entrenamiento de Guerreros, tras matar al bravo enemigo que allí hay. Luego crearemos la Cabaña para realizar un buen grupo de guerreros que lanzar contra los Dakini. Cuando lo tengamos, sólo tenemos que elevar la tierra para conseguir el acceso a su isla y realizar el combate, del que saldremos victoriosos.

MUNDO 2
Cae la noche

Un ataque frontal es desaconsejable en este mundo, puesto que la Chamán enemiga tiene el hechizo Enjambre, que no dudará en utilizar contra quien se acerque, siempre que consiga sobrepasar la Torre de Vigilancia. Lo mejor es ir por pasos. Primero adoraremos al Totem que nos proporcionará acceso a la Cabeza de Piedra que nos otorgará tres hechizos de Tornado, con los que podemos dar buena cuenta de la primera Torre y de las construcciones del poblado Matak. Después, mientras nuestro pequeño ejército distrae a los Matak, con nuestra Chamán conseguiremos el hechizo Enjambre que hay en la Cripta del Conocimiento del poblado enemigo. Una vez que lo tengamos, con lanzarlo todo será coser y cantar para acabar con la última resistencia.



MUNDO 3
Crisis de fe

Los Chumara son muy numerosos, por lo que nuestras fuerzas van a estar siempre descompensadas a su favor. Otra vez más, el ataque directo no vale. La adoración del Totem nos proporcionará acceso a la Cripta de Conocimiento que nos permitirá construir una Cabaña de Entrenamiento de Predicadores. Crearemos un buen número de Predicadores, que junto los Guerreros, lanzaremos al asalto de los Chumara, haciendo dos grupos con cada uno de ellos, y mientras unos convierten, los otros destruyen. Hacer muchas Cabañas es vital para tener un ejército muy nutrido, mientras que el Puesto de Vigilancia no es necesario pues los Chumara no nos atacarán.

> **Cuando nos enfrentemos a varias tribus, atacar al enemigo más débil debe ser la norma a seguir**

MUNDO 4
Fuerzas combinadas

El territorio que tienes para construir en este mundo es muy pequeño, por lo que debes ampliarte lo más posible al otro lado de la colina que hay junto a tu poblado. Para ello, tienes que construir una Torre de Vigilancia –habilidad que obtendrás tras adorar la Cripta próxima–. Después, con el objetivo de ampliar tu ejército, la Cabeza de Piedra te dará acceso al hechizo Conversión, con el que podrás pasar a tu bando a todos los Salvajes que por allí pululan –para evitar que el Chamán Matak lo haga–, aunque esto no es del todo necesario, pues sigues dependiendo de tu poder de creación de hombres. Consigue cuanto antes acceso a la Cripta que proporciona el hechizo Relámpago, pues te será muy útil ante el ataque al poblado enemigo. La clave para el éxito en la misión es avanzar muy rápido, pues a la menor oportunidad, los Matak intentarán atacarte y destruir tu poblado.

MUNDO 5
La Muerte viene de arriba

Este es un complejo mundo en el que disponemos de 15 minutos para acabarlo, tiempo en el que tendremos que conseguir el hechizo Ángel de la Muerte antes que los Dakini. El mundo está dividido en islas, y para pasar de una a otra será necesario adorar a los distintos elementos que en ellas hay. Primero, con el Chamán adoraremos la Cabeza de Piedra, y













con los Guerreros el Totem, para adquirir tres hechizos de Conversión. Después, metemos el Chamán en la Torre de Vigilancia y, desde ella, convertimos a 5 salvajes de la isla cercana para que adoren el Totem, con lo que aparecerá una Barca que los llevará hasta donde está el Chamán. Con todos ellos adoraremos al Totem, lo que nos dará acceso a la isla donde están las construcciones. Crea más cabañas, y consigue llenar al máximo el hechizo Relámpago, mientras formas un ejército nutrido. Cuando tengas ambas cosas, adora el Totem, y dirígete al poblado Dakini, mata al Predicador que hay encima del monte y dirígete hacia la Gárgola, destruyendo con un Relámpago la Torre de Guardia donde se encuentra el Chamán enemigo. Utiliza las pasarelas según creas conveniente para evitar a los enemigos y consigue el hechizo de Angel de la Muerte con el que terminar el nivel.



MUNDO 6
Construir puentes

Éste es el primer mundo en el que nos enfrentaremos a dos tribus a la vez: los Chumara –que están en nuestra isla– y los Matak –que están en la otra–. Nada más empezar, adora la Cripta próxima para obtener el hechizo de Conversión, y la Cabeza de Piedra que te dará tres hechizos de Ciénaga. En cuanto los Matak conecten con tu isla, ataca la Torre de Guardia con tu Relámpago y consigue los tres hechizos Hipnotizar que guarda la Cabeza de Piedra cercana. Dirígete a la costa junto a la pequeña isla cercana que contiene un Totem, e hipnotiza al guerrero para que adore el Totem, con lo que las islas de los Chumara y los Matak se unirán. Damos por supuesto que en todo este tiempo no hemos dejado de crear guerreros. Es momento de dirigirse a por los Matak con todas nuestras fuerzas para obtener el hechizo Pasarela de la Cripta y acabar con uno de nuestros adversarios. Finalmente, aprovechando los valles y colinas, atacaremos a los Chumara, haciendo uso del hechizo Relampago a discreción contra los edificios.

MUNDO 7
Enemigo invisible

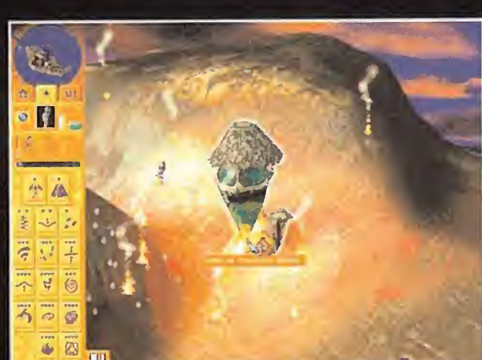
Éste es un mundo en el que nos tocará defendernos de los ataques de los Chumara, que tienen el hechizo de Pasarela con el que se aproximarán de forma progresiva a nuestra isla, y el de Invisibilidad, con el que ocultarán a sus tropas. Por lo cual, lo primero es crear un buen asentamiento para tener suficientes Guerreros y Predicadores con los que defendernos. Entre ataque y ataque debemos intentar llegar a la isla que contiene la Cabeza de Piedra, que nos proporcionará dos hechizos de Erosión, que utilizaremos para atacar su campamento. Éste es un lento escenario de desgaste en el que gana el más perseverante. Adorar la Cripta que contiene el hechizo de Invisibilidad es prácticamente inútil, puesto que si lo conseguimos ya habremos destruido el poblado Chumara casi por completo, pero no obstante con una incursión suicida del Chamán por la parte izquierda de la isla se podría intentar.

El mejor sistema de defensa es tener Soldados de Fuego metidos en Torres de Vigilancia

MUNDO 8
División continental

Otra difícil misión, en la que los accidentes geográficos son los que van a condicionar nuestra actuación en la misma. El más importante es una colina de gran valor estratégico que separa el campamento Dakini del nuestro. Al pie de la colina hay una Cripta –a la que accederemos elevando el terreno que hay junto a ella– que nos proporcionará el poder hacer Guerreros de Fuego, un valor muy importante para nuestro ejército. Los Dakini construirán rápidamente dos Torres de Vigilancia en la colina, lo que hará mucho más difícil que nos acerquemos a ellos, por lo que si conseguimos













tomar la colina cuanto antes y establecernos nosotros allí, tendremos a tiro todo el campamento de los Dakini. Los Guerreros de Fuego son un elemento de defensa muy importante de la colina. Con la colina controlada, podremos dirigirnos a por la Cabeza de Piedra que contiene los hechizos Tornado, para arrasar con facilidad el poblado enemigo. Debemos observar, asimismo, que el hechizo de Conversión es notablemente útil dado el elevado número de Salvajes presentes en el nivel.

MUNDO 9
Fuego en la niebla

En este mundo, hay territorios que no podemos ver, pues están oscurecidos, y tendremos que pasar por ellos una vez para verlos. Problema menor, puesto que con esparcir nuestros hombres tendremos todo explorado, y localizadas dos Cabezas de Piedra que nos proporcionarán dos hechizos de Tornado y uno de Terremoto. El problema viene del otro extremo de la isla donde están los Chumara, que disponen de Barcos con los que nos hostigarán continuamente. Si queremos conseguir un hechizo de Volcán que hay en una isla en el centro del mar, no tendremos más opción que hacernos con la Cripta que proporciona la construcción de Barcos, y rápido, puesto que los Chumara se han puesto ya manos a la obra. El asalto frontal contra el puesto enemigo es efectivo, utilizando los Tornados recién adquiridos para destruir las Torres que cierran la entrada y los guardias que la vigilan.

MUNDO 10
Desde las profundidades

Nada más empezar has de actuar rápidamente si no quieres que la Chamán Matak hunda todo tu territorio en breves instantes con todos tus hombres. Construye Barcos de forma desesperada y vete metiendo hombres en ellos a medida que lo haces. Intenta salvar al menos a cartorce hombres entre Guerreros y Predicadores. Dirige los barcos hacia la isla en la que hay una Torre de Vigilancia Matak y un Totem; con los Predicadores convierte a los enemigos y adora el Totem, que hará aparecer una isla hundida con una serie de ruinas en ella. Repara los edificios y convierte a los Salvajes, además de empezar a entrenar Guerreros de Fuego. Cuando tengas un grupo numeroso, mételos en los Barcos y asalta la isla Matak, intentando matar a todos sus habitantes, teniendo en cuenta que si adoras el Totem provocarás el hundimiento de la isla.

La Chamán es la unidad más valiosa, pero es débil, por lo que necesita siempre ir bien protegida

MUNDO 11
Almas traicioneras

Otra vez nos enfrentamos a dos enemigos al mismo tiempo, y como dicen los preceptos estratégicos, debemos hacer frente primero al más débil, los Matak, que se encuentran en nuestra misma isla. Crearemos una buena fuerza ofensiva de Guerreros, Predicadores y Guerreros de Fuego que lanzaremos cuanto antes contra los Matak, apoyados por los hechizos de Ciénaga que encontraremos en la Cabeza de Piedra próxima. No descuidaremos tampoco la defensa de nuestra base, con alguna Torre y un pequeño contingente para hacer frente a los ataques de los Chumara que vendrán por el mar. Una vez derrotados los Matak y el hechizo Ciénaga en nuestro poder, nos dirigiremos a por la isla en la que hay otra Cabeza de Piedra que nos concederá tres hechizos Aplanar, que utilizaremos en el asalto a la isla Chumara a partir de esta cabeza de puente.



MUNDO 12
Un objetivo fácil

Paciencia es la clave para vencer en este escenario, en el que nos enfrentamos a las otras tres tribus presentes en el juego. De momento, nosotros nos dedicaremos a construir en nuestra isla, ganándole terreno al mar y creando el máximo de unidades que podamos, mientras los otros tres oponentes se pegan entre sí.













Con un poco de suerte, uno de ellos –los Chumara– acabarán por ser destruidos por los otros dos, que volverán sus miras contra nosotros. Resistiremos sus ataques marítimos, y cuando eso suceda, primero nos lanzaremos a por los Matak y después a por los Dakini, intentando evitar un enfrentamiento directo con los dos. Hay que reseñar que cada tribu posee una Cripta: los Matak, el hechizo de Erosión, y los Dakini, el de Tornado, lo que los hace tremendamente peligrosos. Los Chumara poseen las Cabañas de Entrenamiento de Espías, por lo que espera ver aparecer este tipo de unidades en cualquier momento.



MUNDO 13
Bombardeo aéreo

Nada más empezar, nos dirigiremos a por el hechizo Volcán que hay en una Cabeza de Fuego próxima, y nos prepararemos para la defensa contra los ataques aéreos provenientes de los Globos de los Chumara mediante Torres con Guerreros de Fuego y hechizos Relámpago. Lo más aconsejable es, con el hechizo Volcán y el hechizo Tormenta de Fuego –que hay en una Cabeza de una isla cercana– junto con un buen ejército, dirigirnos a por la tribu Chumara, a pesar de estar en una isla independiente. La amenaza que suponen los globos es mayor que la de los Matak, que no obstante, tienen un buen ejército, merced al hechizo Escudo Mágico. Una vez la Cabaña de los Globos en nuestro poder, acabar con los Matak será mucho más fácil. Además, si somos lo suficientemente audaces, con nuestra Chamán y unos pocos Guerreros conseguiremos arrebatarles el hechizo Terremoto a los Matak al principio de la partida.

MUNDO 14
Atacado por todos los frentes

Como su nombre indica, en esta fase nos enfrentaremos a las otras tres tribus, que no dejarán de atacarnos por todas partes. Defensa es la clave, y como también dicen los principios de la estrategia, la mejor defensa es un buen ataque. Debemos movernos rápido, decidiendo con cuidado la dirección que tomar. Primero nos enfrentaremos con los Dakini, que se encuentran al otro lado de las montañas y que guardan una Cripta con el hechizo Tormenta de Fuego, muy útil para sembrar el caos y la destrucción masiva. Además, cerca de su base también hay una Cabeza que nos dará un hechizo Terremoto. Después, debemos dirigirnos a por los Matak, con cuidado de sus demoledores Relámpagos desde lejos, dando un rodeo para cogerlos por la espalda, accediendo a su Cripta y, sobre todo, a la Cabeza de la playa que guarda el hechizo Ángel de la Muerte. Una vez destruidos los Matak, invocaremos dicho hechizo y con todo lo que nos quede intentaremos el asalto final de los Chumara, en su solitaria isla.

> Cuando no tengamos tierra para construir, se la ganaremos al mar con el hechizo Pasarela

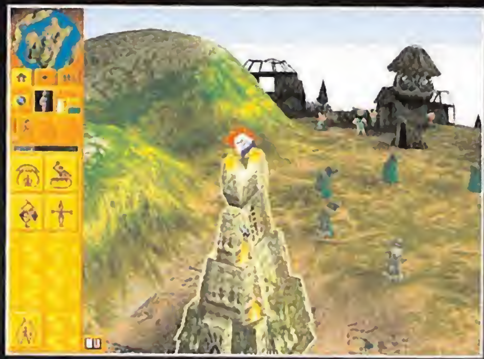
MUNDO 15
Encarcelada

Éste es un mundo muy peculiar en el que nuestra Chamán está encerrada en una prisión por los Chumara, y sus seguidores tienen que rescatarla antes que pasen los 7 minutos de tiempo que el juego da. Obtén todo el maná que puedas y pon a varios Bravos a construir Barcos, entrena a cinco Guerreros y ponlos en un Barco. Llévalos a la isla prisión y ataca una de las tres Torres que guardan la entrada, hasta destruirla, repitiendo la operación con las otras dos. Mientras tanto, crea un buen ejército de Predicadores y Guerreros, y llévalos en Barcos hasta la entrada de la isla Chumara. Desembárcalos a todos y realiza un avance hasta liberar a la Chamán. Hecho esto, llévala hasta el Obelisco, que te proporcionará un hechizo de Volcán, que lanzarás desde la rampa que hay encima del poblado Chumara, destruyéndolo por completo. Es una difícil













misión, que hay que intentar varias veces antes de tener éxito.

MUNDO 16
Sanguinario

Éste es el nombre de un hechizo especial que aparece sólo en este mundo y que, lanzado sobre nuestros propios hombres, los convierte en guerreros despiadados y muy eficaces. De ahí la importancia de conseguirlo antes que nuestros enemigos de las dos Cabezas presentes en el mundo, una muy cerca de nuestra posición inicial, pero con tan sólo un hechizo, y la otra próxima al campamento Matak, ésta de cargas infinitas. Con el único objetivo de conseguir ese hechizo, atacaremos primero a los Matak, para luego ocuparnos de las otras dos tribus, muy cercanas a nuestra posición y por tanto peligrosas. Por ello deberemos montar una defensa a base de Torres y Guerreros de Fuego, previendo cualquier tipo de ataque. El hechizo Ángel de la Muerte, que se encuentra en el centro del lago, puede servirnos para desequilibrar la balanza a nuestro favor.



MUNDO 17
Tierra media

En este mundo entra en juego el temido hechizo Armagedon, que convoca a todos los seguidores de cada Chamán a la lucha final por el control del mundo. En esa lucha todos actúan como Guerreros, despojados de todos sus poderes adicionales, por lo que con vistas a ella nos interesa tener entrenados el mayor número de Guerreros posible –hasta un máximo de 120 unidades–: todas las demás unidades no merecen la pena. El hechizo está en el centro de la isla, en una Cabeza de Piedra, pero hasta que no nos encontremos preparados no debemos acercarnos a él. Nuestros esfuerzos deben concentrarse en producir hombres, mientras las otras tribus se pelean entre sí, aunque es posible que alguna desvíe su atención hacia nosotros. Mientras nos preparamos, podemos proteger el acceso a la Cabeza con Ciénagas, agua o Torres, pero es mejor que nos concentremos en la defensa de nuestro propio territorio. No merece la pena atacar a los enemigos, ya que el desgaste no nos conviene.

> Hay que intentar agrupar las unidades del mismo tipo, ya que se consigue que sean más efectivas

MUNDO 18
Cazador de cabezas

En este mundo también hay un hechizo Armagedon, guardado en una Cabeza por los Dakini, lo que lo convierte en una pieza de difícil acceso, pues esa tribu está muy bien equipada. Tenemos varias posibilidades, aunque todas complejas. Podemos atacar de frente a los Dakini, vencerlos –poco probable– y enfrentarnos en Armagedon contra las otras dos tribus. Pero también podemos montar una defensa estática contra los Dakini y atacar a los Matak y los Chumara, por este orden, a pesar de lo bien defendidos que están sus campamentos. Si conseguimos hacernos con los dos, la recompensa serán dos hechizos de Volcán que pueden ayudarnos a evitar el Armagedon contra los Dakini.

MUNDO 19
Raros aliados

En este mundo somos los aliados de los Chamara, a los que tenemos que proteger de los poderosos Dakini, al mismo tiempo que intentamos derrotarlos. Lo primero que debemos hacer es recoger los tres hechizos Teleportar –exclusivo de este mundo– que permiten llevar a la Chamán a cualquier lugar dentro del mundo, y guardárnoslos para el último enfrentamiento contra los Dakini. Una táctica es teleportarnos hasta una Cabeza que hay junto a la base Dakini y que contiene un hechizo Volcán. Lo activamos allí mismo causando el máximo daño posible e intentamos rematar la jugada con el resto de hechizos que dispongamos. La protección de los Chamara será ardua y tendremos que sembrar su territorio de Torres, accediendo desde una Pasarela cerca de nuestro lugar de reencarnación.

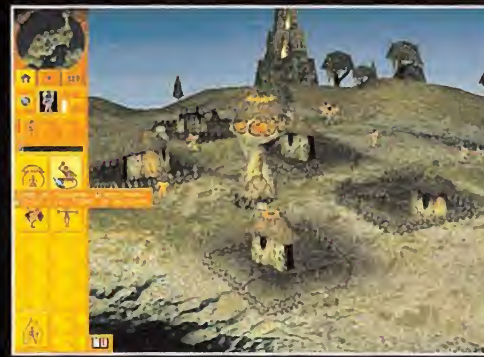












MUNDO 20
Archipiélago

Una vez más, la principal premisa será la de ganar tierra al mar para poder crear las edificaciones primordiales de nuestra base, y unirnos a las múltiples islas que componen el mapa. En una de ellas hay una Cabeza que contiene un hechizo Pasarela, que no merece la pena coger, pero que si lo hacemos hará surgir otra Cabeza en otro punto del mapa, con otro hechizo, y así sucesivamente. Algunas de estas cabezas contienen trampas que se activan cuando las adoramos, por lo que es de recibo tener cuidado.

En la isla de los Dakini hay una Cripta que contiene el hechizo Ángel de la Muerte, que podemos intentar conseguir en los primeros momentos de la partida, antes que a los Dakini les de tiempo a montar su defensa.

El asalto final puede ser realizado perfectamente por mar, pero mediante hechizos Pasarela se puede construir un camino que nos lleve hasta la isla Dakini. En resumen, un mundo muy lento y bastante pesado de concluir.

Consulta los indicadores a menudo, nuestros fieles no deben estar nunca ociosos

MUNDO 21
Tierra fracturada

Difícil mundo, sembrado de erupciones volcánicas y grietas en el suelo que se abren de repente. El enemigo son los Dakini, que para más inri poseen una Cripta que les da acceso a el hechizo Volcán, que intentarán utilizar contra nosotros a las primeras de cambio.

Tendremos que utilizar el hechizo Aplanar de forma constante para tapar grietas, aunque alguna se cierre adorando un Totem.

La Cripta ha de ser nuestro objetivo primordial, y la forma más fácil de desplazarse por el mundo será por aire, como harán nuestros enemigos, por lo que es obvio de dónde vendrán los ataques.

MUNDO 22
Sola



El juego riza el rizo de la dificultad en este mundo, en el que la Chamán se queda sola ante el peligro sin seguidores, teniendo que afrontar una serie de retos de forma secuencial.

El primer obelisco que encontramos proporciona a la Chamán el maná al completo y todos los hechizos, que no podrá recargar hasta que encuentre los otros dos obeliscos, uno próximo al primero y el otro cercano al fin de este mundo. La primera tribu que debemos vencer son los Daniki, los más sencillos, y al conseguirlo tendremos que montar a la Chamán en un Barco que la llevará hasta la isla de los Chumara. Vencida esta tribu, obtendremos un Globo para poder llegar a la isla Matak, aunque también podemos usar el Barco otra vez.

MUNDOS 23, 24 Y 25

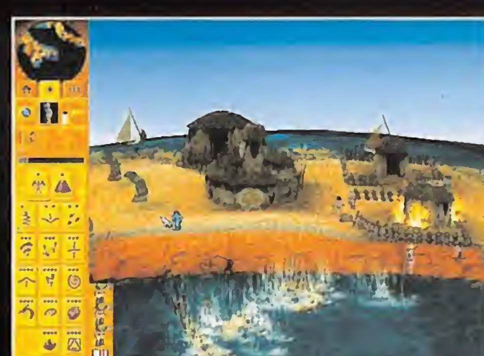
Los tres últimos mundos de «Populous: El Principio» son un derroche de complejidad y todo un desafío para los más despiertos, además de un suplicio para los que han tenido que llegar hasta aquí con mucho sufrimiento y aún les queda lo peor. Para todos ellos, existe un pequeño truco que les ayudará a hacer las cosas más fáciles. Dentro del juego, pulsando las teclas Tabulador y F11 sacaremos el menú de enviar mensajes, en el que escribiremos BYRNE, activando de esta forma el modo trampa.

Al volver al juego, si pulsamos Tabulador y F3 obtendremos todos los hechizos que hay disponibles; si pulsamos Tabulador y F4 conseguiremos el acceso a todos los edificios; y, finalmente, pulsando Tabulador y F5 se nos rellenará el depósito de maná hasta el máximo. De esta forma será más fácil ver la impresionante secuencia final del juego. ¡A disfrutar!

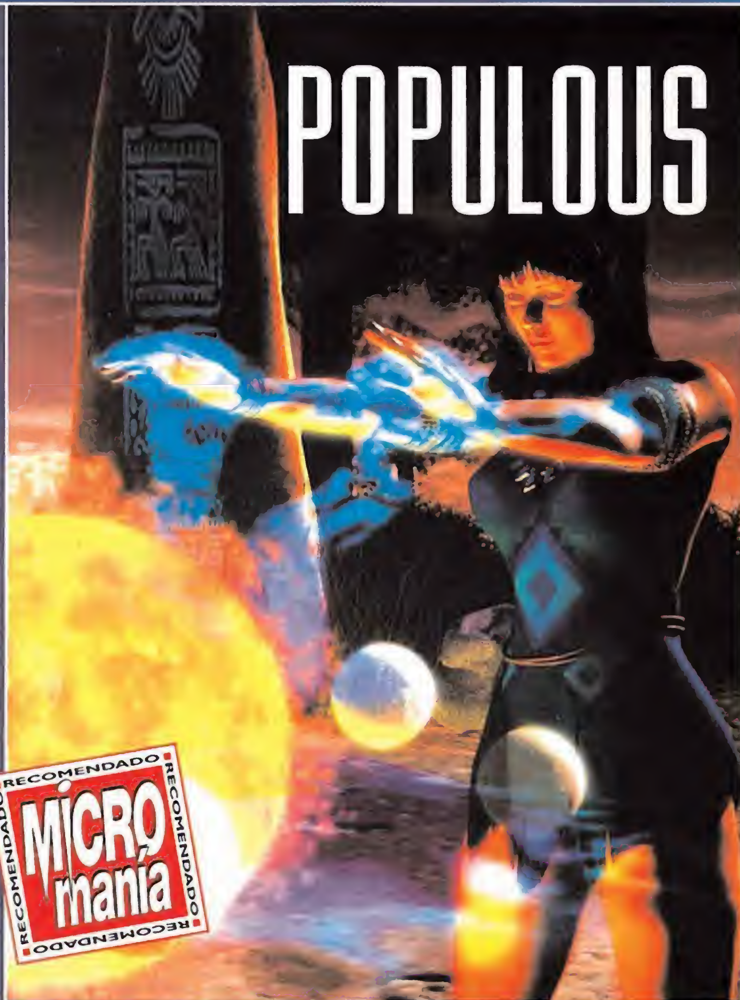
C.S.G.



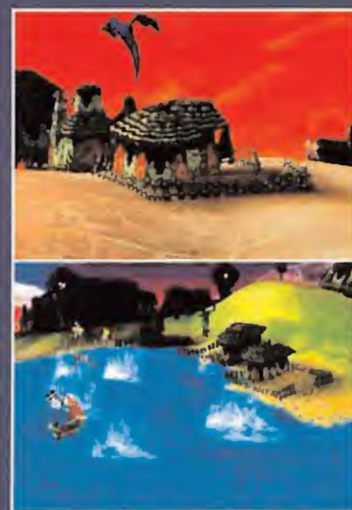




No podéis desaprovechar esta oportunidad. Éste es el juego de estrategia que todos los aficionados estabais esperando. En tiempo real, en un entorno 3D, maravilloso gráficamente, fácil de jugar, muuuuy laaaargo, y divertido como ninguno. Además, nos ofrece la nada desdeñable oportunidad de ser dioses. ¿Quién da más?




La organización de los poblados es importante de cara a su defensa y al aprovechamiento de espacio.


El tema de los hechizos es algo que en «Populous» habrá que tener muy en cuenta si se quiere triunfar.

PRIMORDIAL

BULLFROG
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

No exageramos ni un ápice en la introducción: Populous lo tiene todo. Es de esos juegos que rozan la perfección imposible, y de los pocos a los que se les puede colocar la etiqueta de imprescindible. Todo lo que podamos decir de él será vano hasta que lo lleguéis a probar, cosa que deberíais hacer al menos una vez en la vida. ¿Alguien piensa que exageramos? Pues que se quede con la duda y no lo pruebe. Se arrepentirá.

AL PRINCIPIO

Hace ya muchos, muchos años, en los comienzos de los tiempos de los juegos para ordenadores de 16 bit –PC, Atari y Amiga–, Bullfrog creó su primer juego. Se llamaba «Populous». En él, encarnábamos a un dios, con todos los poderes que tienen los dioses, al mando de un grupo de hombres con el único objetivo de acabar con los sirvientes de los otros dioses. Aquel juego de estrategia inauguró el subgénero de los "god game", o jugar a ser dioses, con un éxito sin precedentes por aquel entonces para un juego que no era un arcade, lo más abundante en esos momentos.
Años después, en la actualidad, Bullfrog vuelve a sus principios reeditando la vieja idea de «Populous», pero con una concepción totalmente diferente e innovadora, adaptada tecnológicamente a los tiempos que corren.

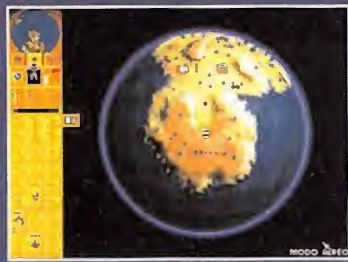
El mapa plano isométrico del primer «Populous» ha dado lugar a un increíble mundo tridimensional realizado con sumo detalle y sentido práctico, utilizando el evolucionado interfaz desarrollado en un principio para «Magic Carpet», pero con unas mejoras revolucionarias en su manejo.
Si dicho interfaz tenía sus limitaciones en «Magic Carpet», es asombroso el tratamiento que se le da aquí en «Populous. El movimiento por el mundo es sencillísimo, super intuitivo, muy claro. Los cursores para girar en un punto, y el ratón para movernos. Eficaz, rápido y muy satisfactorio para el jugador. En la actualidad, «Populous» tiene el mejor interfaz 3D que hayamos visto en un juego de estrategia. Porque lo fácil habría sido hacer la vista subjetiva que todos los juegos tienen. Pero no, la gente de Bullfrog


Los mundos son muy diferentes entre sí, tanto en su composición como en su forma, iluminación, etc.


El Ángel de la Muerte es un hechizo definitivo, que sólo obtendremos en los últimos mundos del juego.



Volcán es uno de los hechizos más devastadores con los que contamos en el juego.



Con el mapa global, localizar cualquier unidad y ver lo que pasa en todo el mundo, es muy fácil.



Cuando obtengamos un nuevo hechizo o construcción, su símbolo aparecerá en pantalla.



En las explosiones se ve clara la naturaleza poligonal de todos los decorados y el entorno.

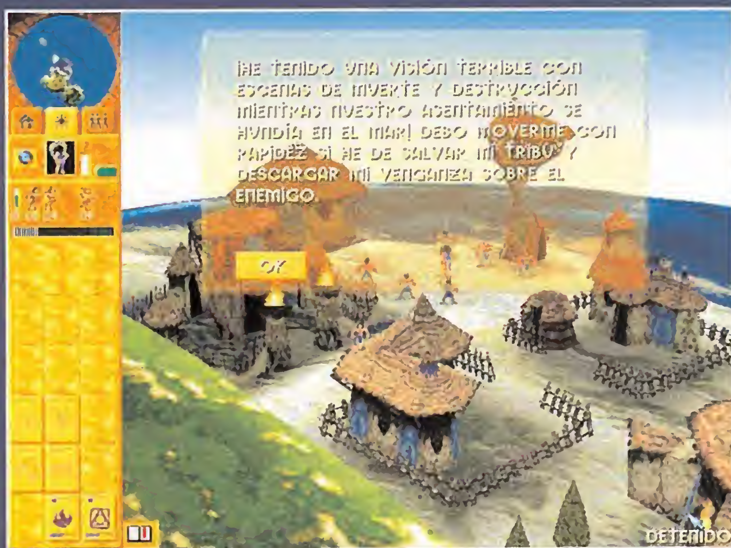
ha creado el concepto de "horizonte" en su entorno, lo que les ha permitido hacer un mundo curvo –como son los planetas en realidad– y con una acentuada sensación de realismo.

JUGAR A SER DIOS

Si el movimiento por el entorno de juego es fantástico, el manejo del mismo y de todas sus posibilidades, también. La zona de juego ocupa casi toda la pantalla, salvo la parte izquierda, reservada para unos menús super icónicos y un mapa rápido muy práctico. Todas las informaciones que el juego nos transmite son mediante iconos gráficos apoyados por texto y voces, y todo ello en castellano, como debe ser.

Aunque la idea de una tribu que lucha contra otra se ha mantenido, el planteamiento ha sufrido una sustancial modificación respecto al primer «Populous». Ahora nuestros poderes se concentran en una Chamán, una hechicera que canaliza todos nuestros poderes, maneja los ejércitos y utiliza la magia. Eso no quiere decir que no podamos seleccionar a todos los demás personajes y edificios que aparecen en el juego. Nada de eso. Simplemente, la Chamán canaliza nuestros poderes mágicos como dioses y es el centro del juego.

Como ya hemos dicho, todos nuestros esfuerzos irán destinados a destruir a los seguidores de los otros dioses –o convertirlos a la verdadera fe– utilizando nuestros propios hombres y la magia de la Chamán. Los poderes mágicos de este personaje se nutren de maná, que es generado por



La completa ayuda online que el juego incluye es simplemente fantástica.

los hombrecillos que pertenecen a su tribu. Este maná, además de para lanzar demoledores hechizos, nos servirá también para construir chozas –para la reproducción y el descanso de nuestros hombres–, templos, y escuelas de guerreros. Estas últimas transformarán las habilidades de nuestros bravos seguidores en otras más destructivas y eficaces, convirtiéndoles en Guerreros, Predicadores, Guerreros del Fuego y Espías. No en vano, nuestro objetivo siempre será destruir.

CASI PERFECTO

«Populous» es uno de esos juegos con los que se pasan las horas sin darse cuenta. Es de dificultad progresiva, aunque muy regulada, y acabar un nivel –de los 25 que tiene– siempre puede llevar unas horas. Contando que, en general, la IA del enemigo es aceptable, los niveles más difíciles serán siempre aquellos con límite de tiempo, en los que el concepto del tiempo real se eleva al máximo exponente. Si acabarlo es largo y difícil, aprender no lo es en absoluto, gracias a un fabuloso tutorial que nos explica, paso a paso, todos los detalles del juego.

Si en muchas ocasiones es difícil hacer un juicio de un juego, en ésta no puede ser más sencillo. «Populous» es uno de los juegos más divertidos que nos podemos encontrar, ya que todas las misiones son lo suficientemente variadas y diferentes para que no haya resquicio para la monotonía. Y eso a pesar de que el número de unidades sea muy reducido, y a pesar de no tener gestión de recursos. Ni falta que le hace.

El juego nos tiene permanentemente ocupados. La estrategia a desplegar es muy exigente, requiriendo toda nuestra atención y absorbiéndonos por completo, pero también es elástica y muy rica. El juego tiene los suficientes componentes estratégicos para deleitar a cualquiera, divirtiéndole al mismo tiempo, gracias a su sencilla concepción y puesta en escena.

Pero es que, además, «Populous» es una delicia para los sentidos. Visualmente, los decorados poligonales son preciosos, salpicados por las detalladas animaciones de los hombrecillos y de otros elementos del entorno. Los efectos de rayos, explosiones, humo y demás, son espectaculares, apoyados por los oportunos sonidos y arropados por una discreta banda sonora. Y, por si fuera poco, se puede jugar también en modo multijugador, en el que la adrenalina se dispara.

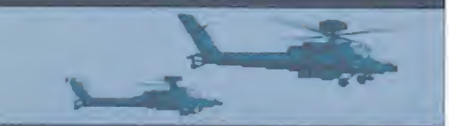
Partiendo del hecho de que la perfección no existe, «Populous. El principio» podría ser la excepción a la regla, ya que se acerca mucho a ella. Lo dicho, simplemente imprescindible.

C.S.G.

TECNOLOGÍA 92 **ADICCIÓN 95**

La combinación de todas sus cualidades le confieren al juego una jugabilidad y adicción casi exclusivas. Aunque la IA es buena, los enemigos son ciertamente predecibles en muchas ocasiones. El tutorial nos introduce de lleno en el juego en muy pocos segundos.

PUNTUACIÓN TOTAL **94**



Este mes, os presentamos la segunda entrega de «Combat Flight Simulator» de Microsoft. El mes anterior entramos de lleno en aspectos gráficos y de sonido, así como una breve descripción de los aviones, el terreno, etc. y dejamos pendiente para este número las misiones y el modo de campaña.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

Combat Flight Simulator (y II)



Misiones y campañas

La estructura básica del programa se presenta en varias posibilidades de vuelo, a saber: el vuelo libre, sin enemigos ni compañeros, solos en el aire para poder practicar con cada avión las posibilidades de maniobrabilidad; combate rápido, clásica opción de todos los simuladores de combate, que nos pone en el aire y cerca de los bandidos, sin necesidad de tener que despegar ni navegar hasta donde está la fiesta. Eso sí, nada preestablecido ni táctica ninguna, sólo dar caña a las oleadas de aviones enemigos, con una puntuación final; misiones simples, muy completas con "briefing" y todo lo demás. Sencillamente misiones con principio y final claramente establecidos. La campaña, el juego de verdad, lo que aspira a completar todo aficionado a los simuladores de combate. Nos brinda la posibilidad de participar de lleno bien en la Batalla de Inglaterra enfrentando a alemanes e ingleses, o en la Batalla sobre Europa tomando esta vez parte los americanos en lugar de los británicos. Por último, el modo Multijugador, es sencillamente eso, jugar contra otros usuarios, con un modo estilo "ZONA", donde hay que conquistar el terreno enemigo, y con otro modo de pelea a muerte.

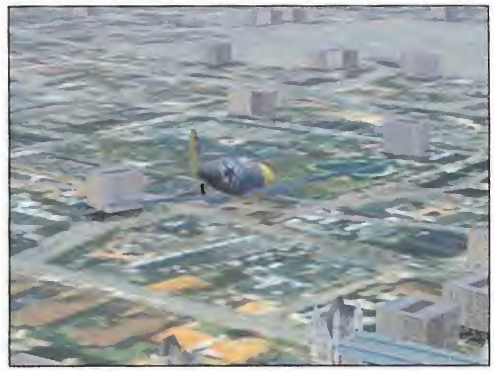
PLANTEAMIENTOS DISTINTOS

Dentro de las misiones simples, encontramos varios planteamientos tácticos y estratégicos diferentes, dependiendo del avión que se vaya a volar. Así, podremos participar en misiones de escolta, patrulla, intercepción, bombardeo, ataque a suelo, etc. Cada misión es progresivamente más difícil, según nuestra destreza vaya en aumento. Además, esta dificultad dependerá también del tipo de avión que llevemos, ya que los hay más acordes para unos menesteres que para otros. Podremos elegir



Los instrumentos de cada uno de los aviones representados son excelentes y reales.





El vuelo de los aparatos se verá afectado por los cambios climáticos, como en la realidad.

el avión que queramos, cuánto combustible cargar, así como el tipo de munición y la cantidad. Estos aviones no presentaban grandes posibilidades de variedad en la munición, pero algunos podían llevar cohetes o cañones supletorios. En este aspecto es de lo más realista, ya que dependiendo de la carga de combustible y munición el comportamiento del avión varía notablemente. La selección del tipo de avión a volar en las misiones dependerá de en qué bando participemos,

Es totalmente compatible con «Flight Simulator 98», con lo cual las posibilidades de ampliación son casi infinitas

si con la RAF inglesa, la Luftwaffe alemana, o USAF americana. Si jugamos una campaña como piloto del eje, entonces los aviones ingleses y americanos sólo los veremos alrededor de nosotros, amenazantes o entre llamas bajo nuestros cañones. Podremos disfrutar de seis aviones aliados, el legendario Hawker Hurricane; el soberbio Supermarine Spitfire en dos versiones, una temprana Mk I y otra de mayor evolución Mk IX; el contundente P-47 Thunderbolt y el versátil e







invencible P-51 Mustang. Los aviones alemanes que se pueden pilotar son el Bf 109 y el Fw 190. Cada uno está completamente simulado, con sus ventajas y desventajas, con sus facilidades y complejidades, con lo cual volar cada uno de ellos es una historia bien diferente. Además de estos aviones como protagonistas del pilotaje, podremos disfrutar de otros muchos incluidos en la inteligencia artificial del juego. Los mejores ejemplos son los bombarderos alemanes, como el Messerschmit Bf 110, el Dornier Do17Z o el Heinkel He111H; o americanos como el Boeing B17 Fortress, el B25 Mitchell. Incluso podremos ver los transportes Junkers Ju87 y Ju88, o los Dakota C47. Por supuesto, podremos cazar con compañeros como el P38 Lightning (abuelo del F22 Lightning) o el DeHavilland Mosquito.

Una de las grandes cosas de «CFS» es que las misiones de entrenamiento son narradas. Esto ya lo desarrolló en su momento Jane con la primera versión de «Longbow». La narración consiste en una voz a modo de instructor que parece que va sentado detrás de nosotros, y que nos va explicando cuáles son todos los pasos a seguir para poder sacar el máximo provecho del vuelo, y para poder ejecutar maniobras que no sabemos. Incluso, el instructor participará en complicadas maniobras de combate, con lo cual es una opción que no merece la pena desaprovechar, pues a alguno nos podrá enseñar algo nuevo.

Los aviones son buenos, y el modelo de vuelo aún más. La sensación de volar en ellos es total

REALISMO EXTREMO

Las misiones son muy completas. El vuelo es en tiempo real, así como las distancias. Si para llegar a un objetivo hay que volar 50 millas náuticas, serán tan reales como la vida misma. Así que se pueden hacer dos cosas: una, armarnos de paciencia, y disfrutar de las técnicas de navegación; dos, poner el piloto automático –un tanto relativa su presencia en estos aviones– y esperar a llegar al punto determinado. Las dotaciones de aviones están muy bien calculadas, y las cantidades de estos en vuelo muy similares a las grandes nubes de aviones que poblaban los cielos de Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Algunas misiones son réplica de las que se llevaron a cabo en la guerra, y su fidelidad es alta, así como los escenarios son correctos.

Haciendo referencia al «Flight Simulator 98», la compenetracion entre ambos juegos es total, ya que puede ceder sus escenarios y aviones al «Combat Flight Simulator». Tal vez los aviones sea una tontería, pero los escenarios permiten ampliar el juego bastante, y llevar las batallas a cualquier parte donde queramos. Ésta es una gran ventaja, ya que si para «FS 98» hay miles de modificaciones en la red, y miles de aviones creados por los usuarios, esperamos que en un futuro cercano los puristas de la Segunda Guerra Mundial creen más aviones para poder introducirlos en «CFS» y así ampliar el simulador hasta extremos insospechados. Sólo pensar que podríamos disfrutar de aviones tan ingeniosos y sorprendentes como el Me163 Komet, o tan legendarios y efectivos como los Stuka... Incluso podríamos recrear las batallas aéreas de nuestra Guerra Civil si tomásemos el escenario de España, y alguien crease aviones como "El Chirri", "Chato", y demás conocidos.

En fin, a modo de resumen podemos decir que «Combat Flight Simulator» es de lo mejor del mercado en simuladores de la Segunda Guerra Mundial. «CFS» tiene que ser una de las estrellas y es que usar el motor gráfico y de vuelo del «Flight Simulator 98» no puede ser malo para nadie, y mucho menos si además entre los dos simuladores existe una compatibilidad del cien por cien, con lo cual tenemos entre las manos un simulador de combate aéreo que puede llegar hasta el infinito. Seguro que más de uno de vosotros se ha hecho ya algún modelo para «FS 98». ¿por qué no probáis con «CFS»?

G. "Sharky" C.


BLACK WIDOW
NI OLVIDES NI PERDONES
C/ Amalia 9-11
tel.: 91 42 50 100
28020 Madrid
METRO
Valdeacederas
Plaza Castilla
BUS 49, 66,
124, 70
Horario
lunes a jueves
11a 23
fin de semana
10 a 24
V. Virgen
Anibal
Murillo
P. Alta
Azahar
Torrijos
Bravo
Amalia
C. B. Argibay
Magdalena
PENTIUM II
MMX 300
64 RAM
VIDEO INTEL 740
3 DFX
VOODOO ² 12MB
RED LOCAL 100 Mbps
EL MEJOR
CENTRO
DE JUEGO EN RED
DE MADRID
INTERNET. RDSI
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION
Nº PISO TEL.: C.P.
POBLACIÓN
VALE POR
SEGUNDA HORA
GRATIS

Regalos de Navidad

Aquí fuera seguía nevando. Por lo tanto esto era Navidad..., o algo parecido. Embutido en un viejo abrigo gris, helado hasta los huesos, y con los pies más fríos que un esquimal en Groenlandia, me dirigía al centro comercial más cercano, ese del que cuentan "todo es más bueno, bonito y barato". Aunque no voy a dar el nombre de los almacenes –para no hacer publicidad–, sí os podría decir que el enorme muñeco de nieve que permanecía impasible en el lado derecho de la entrada, abrigado por una enorme bufanda llena de remiendos y agujeros –seguramente hallada en la tercera planta de "Artículos de Lujo a un Precio de Risa"– gozaba de una sonrisa tan brillante, que el Santa Claus de "carne y hueso", que agitaba la campana con temblorosas manos al otro lado de las puertas, parecía a su lado un "extraño personaje" extraído de la galería "monstruos del terror" del Museo de Cera de la ciudad. –¡Jo, jo, jo! –dijo éste con forzada voz al tiempo que apretaba la barba con su mano izquierda para que no se le resbalara cara abajo. –¡Es Navidad!, ¡Blanca Navidad! Mientras, el hombre de nieve seguía allí parado, mirando hacia el frente con su amplia sonrisa hecha de viejos botones de gabán en desuso. Al traspasar el canal de aire caliente de la entrada, noté los aproximadamente 20 grados de más que hacía en el interior del local. "Sí, esto es otra cosa", me dije mientras quitaba los guantes de mis manos y desabrochaba el abrigo. El "hormiguero humano" de aquí dentro –personas con mejillas sonrosadas, gabardinas y paraguas en mano, y murmullos alrededor– estaba bastante más relajado y ordenado que el de "afuera", que se estaba convirtiendo en un caótico paisaje espolvoreado de blanco, con gentes de "mucosas estalactitas" en su nariz que de vez en cuando aterrizaban forzosamente sobre el escurridizo suelo, sin pedir permiso ni a la torre de control ni al transeúnte de al lado que hacía "malabaristas y movimientos de equilibrio" para no darse también el "mamporrazo padre de costillas y muy señor mío".

Después de relajarme un poco mirando algunos stands de regalos, me dispuse a trazar las "coordenadas de compra". Según decía la arrugada nota de papel –una de esas amarillas que se pegan y despegan un montón de veces hasta que el pegamento se cansa o su usuario las tira al retrete–, lo primero era dirigirse a la sección de perfumería. "Un bote de Dior para Mari Pili... dos frascos de colonia "for men" para el primo Jacinto; uno de perfume clásico para "mami", y otro para Kathy y otro para..." ¿Realmente había hecho yo este listado tan enorme? Esto se parecía más a una hoja de reclutamiento militar que a la lista de compras navideñas. Algo más abajo había escrito otro montón de líneas –de pésima caligrafía por eso de las prisas– y que contenían todo un amplio abanico de objetos, cacharros y artilugios que –la verdad– no recordaba haber anotado jamás. "... Un tren de susto para Ricardín, tres consolas PlayStation para Jorgito, Juanito y Jaimito, un Pentium II para Jorge y un robot Terminator III –con la voz de Schwarzenegger–...". Y la lista seguía su interminable recorrido "... una Nintendo-sesenta-y-cuatro para Emilio, una entrada para ver el cine con Nell –Lara Croft– McAndrews...", y aún más, "... la colección completa de vídeos Manga japoneses de Juan Pedro, las gafas de Bono –el de U2– para Pepe, la discografía de "Oasis" autografiada para Miguel, un disco duro de 120 Gigas para Federico –que lo llena todo con fotos de chicas ligeritas-de-ropa–, un ultraligero con el motor del "Discovery" para Antonio, una cazadora de "Airon Meiden" para Juancho, un portátil de "instrumentos de texas" para Jaime..."

¡Diablos! ¿Qué estaba pasando? Notaba cómo la pequeña nota crecía y crecía al tiempo que la iba leyendo, y cómo la gente se arremolinaba a mi alrededor aplaudiéndome como si de una famosa estrella del rock se tratase. Algunos me vitoreaban "... ¡Valiente!, ¡Generoso!, ¡Tienes poderío chico!". Y aquella condenada notita de papel que cuando la saqué del bolsillo apenas ocupaba algo más de la longitud de una cuartilla, seguía creciendo por el local y llenándose de letras y encargos cada vez que la miraba. "... una batería "Pearl" para Javi, una guitarra eléctrica para Luis, la colección completa de "Micromanía" para el despistado de Pedro que las "perdió" un día –por olvidarse las llaves puestas en la puerta de su casa–, un teclado ergonómico para Manolo y dos docenas de ratones ópticos para Kiko –que los destrozaba a puñados con sus brutas manos–... La gente me seguía observando y animando en mi azarosa tarea de combatir con aquel "criminal listado de regalos"...

De repente, sentí cómo todo me daba vueltas. Cuando me iba a desplomar, el hombre de nieve que antes estaba en la puerta, me agarró con sus heladas manos y me dijo con voz resonante: –¡No se preocupe señor! Ha sido un pequeño mareo debido al golpe que se ha dado con las puertas de cristal mientras miraba a "Papá Noel". Pronto se recuperará –prosiguió–. Cuando la visión se me despejó vi que la persona que había frente a mí no era el "muñeco de nieve" de la entrada, sino un doctor con bata blanca que sostenía mi cabeza mientras me hacía beber un vaso de agua. –Pronto estará bien, sólo le voy a poner una "inyección" para reanimarle que apenas le dolerá y... –¡Bueno doctor! –dije decidido– si le parece..., ¿porqué no se pone Ud. una "inyección de tinta de impresora" y me deja a mí tranquilo cantando villancicos con Santa Claus y el bonachón hombre de nieve? Y volví a desmayarme.

Rafael Rueda

CENTRO MAIL

www.centromail.es

¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTRO MAIL?

Pues mira lo que te estás perdiendo



¡ATENCIÓN SOCIOS!

Regalamos una "ENCICLOPEDIA SALVAT 1998" por cada compra superior a 5.000 pts. de Software y/o Hardware PC.

¡0 Pts.!

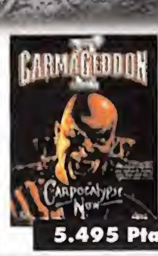
PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES

ACCES LINE RACE LEADER FORCE FEEDBACK



22.990 Ptas.

CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW



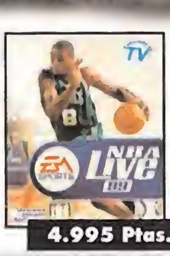
5.495 Ptas.

HERETIC II



6.495 Ptas.

NBA LIVE '99



4.995 Ptas.

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/01/99 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.

CONCURSO HAMMER

¿QUIERES SER TAN HABIL CÓMO ALEX CORRETJA O TAN VELOZ CÓMO ALBERTO TOMBA?

ES MUY FÁCIL, SÓLO TIENES QUE CONTESTAR A NUESTRAS PREGUNTAS Y PODRÁS LLEVARTE EL «TIE BREAK» O EL «SNOW WAVE».



SNOW WAVE

1. ¿QUÉ UTENSILIO SE USA PARA LA PRACTICA DEL SNOWBOARD?
2. ¿EN QUÉ ESTACIÓN DEL AÑO SE PRACTICA EL SNOW BOARD? EN PRIMAVERA, VERANO, OTOÑO O INVIERNO.

TIE BREAK

3. ¿CUÁL DE ESTOS PERSONAJES HA SIDO EL CAMPÉON DEL MASTER DE TENNIS? ALEX CORRETJA, RONALDO O MIGUEL INDURAIN.
4. ¿DÓNDE SE CELEBRA EL TORNEO DE ROLÁND GARRÓS? EN FUENLABRADA, PARIS O TRUJILLO.



REGALAMOS 25 JUEGOS «TIE BREAK» Y 25 JUEGOS «SNOW WAVE»

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
....
....
Apellidos.............................
....
....
Dirección ....
....
....
Localidad ....
C. Postal..............................
Provincia ....
Teléfono..............................
RESPUESTAS:
1.- ....
2.-..............................
3.-..............................
4.-..............................

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «HAMMER»

2.- De todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraeran 50 de las cuales 25 recibirán el juego «Tie Break» y las otras 25 «Snow Wave».

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 23 de diciembre de 1998 hasta el 31 de enero de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 5 de febrero de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HAMMER y HOBBY PRESS.

HAMMER Technologies

C/ Alfonso Gómez, 42.
Nave 1-1-2
C.P. 28037 Madrid (SPAIN)
Phone: +34 91 304 06 22
Fax: +34 91 304 17 97

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

ATLANTIS

¿Cómo se colocan las representaciones para que se abra el pasadizo?

José Alcaraz. Baleares.

Mueve el sol, la luna y la Tierra hasta que se alineen a la izquierda. Una manera fácil para no complicarte es mover hacia arriba 34 veces la manivela de la izquierda y 35 veces la palanca derecha. La boca del león se abrirá, coloca el cordero en su boca, se abrirá un pasadizo secreto. Coloca el pendiente en la cerradura de la puerta, accederás a otra sala, salta por la ventana, estás en la ciudad.

BROKEN SWORD

En Irlanda, ¿qué se puede hacer en la excavación?

Marc Roca. Tarragona.

En la excavación, coge algo de yeso del saco y mueve la estatuilla para que caiga en la arena. Si la levantas de nuevo, descubrirás que ha dejado unas marcas en la arena que coinciden con los agujeros de la pared. Ahora debes usar el yeso en los agujeros de la arena, y humedecerlos con la toalla mojada. si la toalla se ha secado, ¡tendrás que volver a la bodega a humedecerla de nuevo! Luego, por fin podrás usar la réplica de yeso sobre los agujeros de la pared y entrar por fin en la habitación secreta, donde descubrirás algo que te llevará de vuelta, automáticamente, a París.

¿Cómo se puede entrar en el castillo de Irlanda?

Silvia García. Gerona.

Has de apoderarte de la joya de la que habla Maguire. Para ello, usa el lazo en el tapón y corre a la bodega a quitar el cerrojo que tiene la trampilla, vuelve a la calle y abre la trampilla, con lo que ya puedes volver a la bodega y recoger la joya. Ahora abre el grifo y moja la toalla –tienes que apresurarte aquí–; luego corre hacia el castillo. Habla con el granjero sobre la abdución de Fitzgerald y trepa por la montaña de heno hasta el castillo –necesitarás utilizar la clavija en el muro, y hacer click en la parte más alta del muro–.

COMMANDOS

En la fase 3, ¿cómo puedo conseguir no electrocutarme?

Anónimo. E-mail.

Debes de hacerte con el traje de nazi para que lo use el espía, entrando así en el campamento enemigo y desactivando la alarma mediante un interruptor que se encuentra en una caseta con una luz roja. De todos modos, si te fijas en las instrucciones preliminares, verás lo que tienes que hacer.

FABLE

¿Qué comida le tengo que dar al águila?

José Luis Blázquez. Madrid.

Ya en el árbol hueco, habla con el viejo que medita, cuando desaparezca examina el tocón sobre el que meditaba; encontrarás un compartimento secreto que oculta una palanca; muévela y una entrada se abrirá en el árbol cercano. Entra en el árbol hueco, examina los esqueletos; uno lleva un anillo puesto: cógelo, utiliza los guantes para poder coger el fruto azul. fruto de los sueños. y dáselo al águila.

¿Qué se hace en el mundo del agua?

J. L. López. Cantabria.

En el fondo, habla con los caballitos de mar, dirígete al camino de coral, usa el cuchillo para abrir dos ostras de las que hay por el suelo y encontrarás dos perlas; ya en el borde del abismo no hagas caso a la Sirena de Serenata. Usa el cuchillo con otra ostra y obtendrás una tercera perla. Ahora ve a la fortaleza submarina y habla con Leroy, regresa al cruce donde aparecieron por primera vez los caballitos y espera a que regresen. Habla con ellos –usa la tercera opción del diálogo dos veces– y te darán las algas. Entrega las algas a Leroy, y coge a cambio la pala.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo encuentro el laboratorio?

Jesús Montalbán. Murcia.

En la librería del Doctor Frankenstein hay un mapamundi que gira usando unos botones, y unos diplomas con unas fechas muy raras. Las fechas dan una pista de qué hay que hacer para abrir el paso al laboratorio secreto. Pero resumiendo; hay que pulsar el botón izquierdo cinco veces, luego el derecho dos, tres veces el izquierdo y cuatro el derecho.

KING QUEST VII

¿Qué es lo que se hace en el país de los sueños?

José Alcaraz. Baleares.

Tras una pesadilla te atacan, pero usa el cazafantasmas, luego caerás al mar, crúzalo, entra en el templo y usa el cristal solar para descongelar a Map. Ella te dará una brida mágica, tras volver a subir a la gruta del sobrino, usa la brida para capturar al "caballo blanco", que no es otro que el viento Sirocco, que te conduce al rey de los vientos, Levante. Tras enviar a sus súbditos como emisarios para encontrar a los reyes de Etheria, estos son informados de los graves sucesos que aquejan a las tierras de sus vecinos, y a las propias, por la mala cabeza de Malicia.

RIPPER

¿Qué hago con Catherine?

Paul Lacruz. Madrid.

En el lugar del crimen, pregunta a Vincent Magnotta, escanea una taza con el WAC e intenta reconstruirla poniendo el asa hacia la derecha, verás que hay una inscripción, "Salisbury". Ahora mira el ordenador al observar la sangre y verás que la víctima estaba investigando. Habla al fotógrafo sobre todo lo que puedas; lo más importante es lo de un tal Farley. Una vez terminado de conversar con este individuo recibirás un mensaje de Catherine, tu novia y compañera de trabajo, que dice que vayas a la redacción del periódico porque tiene algo que contarte sobre el Destripador. Cuando llegas allí Catherine no estará, pero tu editor te dice que salió corriendo hace poco tiempo. Justo después de eso recibes un mensaje, abres tu WAC y ¡sorpresa!, la pantalla, es el Destripador que te dice que Catherine es la siguiente ya que está muy cerca de él. De una carrera te diriges a la casa de Catherine pero ella no está. De repente, alguien entra por la puerta: ¡¡Catherine!!, es ella, y está herida de muerte, ha conseguido escapar del Destripador, pero entra en coma.

SHERLOCK HOLMES 2

¿Qué le tengo que decir al camarero para que me deje pasar a la trastienda?

Juan del Campo. Segovia.

Haz una breve visita al 221B para hablar con Wiggins, y luego una no tan rápida a la tienda de Rumsey para solicitarle su ayuda con un disfraz de marinero y sobre cómo llevarlo con porte y naturalidad. Y en la taberna de los muelles: tras hablar con el loro, que te confiesa la clave o contraseña, le enseñas la caja de cerillas al camarero y págale, habla con él hasta poder susurrar "vas al Este" y poder pasar tras la cortina, donde le espera Vincent Scarret, ¡felicidades!... THE END.

TOONSTRUCK

En el contentificador, ¿qué objetos tengo que poner?

Paula González. E-mail.

En este orden, hay que poner los doce objetos: empieza por la caña de azúcar y sigue el movimiento de las agujas del reloj, capa, estrella, pescado, campana, pincho, bolos, nueces, cadena, flecha, pimiento y pan.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Por Santiago Erice

Noches de **rock, sudor** y **carretera**

LA VACAZUL



Las noches de La Vacazul suelen estar llenas de rock y sudor. Y no sólo en Madrid, de donde es originario el cuarteto formado por Jairo Zavala –voz y guitarra–, Javier Vacas –bajo–, Antonio Álvarez –batería– y Daniel de Madariaga –teclados–; ya que la banda se monta en la furgoneta y sale a la carretera para tocar en directo en cualquier escenario donde se solicita su presencia: ya sea en un gran festival o en el garito más apartado.
Es su profesión, tocar música; igual que la del albañil es construir casas, o la de los alcaldes en periodo preelectoral dar la orden de cavar zanjas para luego tener algo que inaugurar. Y La Vacazul se lo toma muy en serio. En sus canciones aflora el rock que se hacía en los setenta, en sus letras no falta la ironía, sus melodías admiten el fácil tarareo: se puede comprobar escuchando su segundo álbum, «Pelo de Perro» –el primero, de título homónimo fue autoeditado y ya es difícil de encontrar–.

Lecciones de **inmoralidad** cotidiana

AMIGOS Y VECINOS

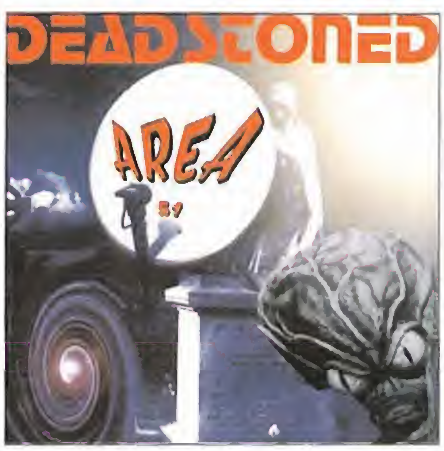
Con «Amigos y Vecinos» el director Neil LaBute nos da unas cuantas lecciones de inmoralidad cotidiana sin necesidad de acudir a clases de ética. Sus imágenes siguen a seis protagonistas de las llamadas clases acomodadas, repartidos a partes iguales entre hombres y mujeres, y nos enseña, por ejemplo, a utilizar la lengua viperina que todos llevamos dentro, a ligar con la mujer del mejor amigo o a humillar al amante aprovechando que sus secretos y debilidades son de sobras conocidos.
Protagonizada por Amy Brenneman, Aaron Eckhart, Catherine Keener o Nastassja Kinski; «Amigos y Vecinos» se apoya en la ironía, el humor negro y capacidad de destrucción de la palabra para despedazar la educación, los buenos modales y la ética de la gente respetable de nuestra democrática y poderosa sociedad occidental.











CD con **canciones** y **juego**

DEAD STONED

No es extraño que el grupo andaluz Dead Stoned incluya una recomendación en la carátula de su segundo CD, «Área 51: ¡A qué esperas?! Tira tu viejo equipo recién comprado!». Así, con faltas de admiración incluidas, el sexteto recuerda al comprador del disco que si desea sacar el máximo partido al producto, debe disponer de un PC en condiciones porque «Área 51» lleva incorporada una pista CD-ROM para adictos a los juegos cuya efectividad decae si el ordenador está para la jubilación. ¡La moderna sociedad multimedia tiene estas cosas! Y, además, la música de Dead Stoned es hija de ella. Referencias industriales, rock y rap en comandita, samplers, robótica y ciencia-ficción, radicalidad sonora, distorsión guitarrera, pensamientos en el siglo XXI. Atmósferas que envuelven al oyente.

Acerca de mundos **reales e imaginarios**

PLEASENTVILLE





Mundos reales e imaginarios se mezclan en «Pleasentville». Primera película dirigida por Gary Ross –antes guionista de «Big» o «Dave, Presidente por un Día»–, su desarrollo transita por las claves de los cuentos de hadas y de las películas bienintencionadas de Frank Capra; y como ambos, llega a casa por Navidad.

«Pleasentville» es una serie de televisión en blanco y negro de los años cincuenta –tan ñoña y tan políticamente correcta como cualquier lector se puede imaginar–. Allí nada se sale del guión, no hay imperfecciones –¿por qué será que se parece a tantas series de los noventa ñoñas y tan políticamente correctas?–. Todo cambiará cuando, por culpa de los milagros cinematográficos, una pareja de mellizos de los noventa –Tobey Maguire y Reese Witherspoon– se introduzca en «Pleasentville». Ese día, en la pequeña localidad surgirán las tensiones, las cosas ya no saldrán siempre bien y habrá odio, violencia y dificultades. Claro que..., ese día también habrá imágenes en color, amor, sentimientos y... vida.

No hay que parar de **dar la vara**

REINCIDENTES



A base de no parar de dar la vara, el grupo sevillano Reincidentes se ha convertido en una de las bandas de referencia –no sólo aquí, también en Latinoamérica– del rock más reivindicativo. De sus inflamadas consignas, de sus actitudes revolucionarias, de su forma de entender la música a medio camino entre el punk y el metal, es buena muestra «Algazara», su hasta la fecha más reciente trabajado discográfico, un doble CD grabado en directo.

Allí han colaborado sus colegas –de juerga y/o estética musical: "El Drogas" de Barricada, Evaristo de La Polla, Porretas o el cantaor de flamenco El Cabrero–, se han permitido versionear a Ramones –la incendiaria «Sheena is a Punk Rocker»– y han repasado a lo más granado de la ya extensa colección de canciones. Consignas políticas y sociales, rock a toda pastilla, diversión y sudar la camiseta: léase Reincidentes.

La vida según **John Waters**, Capítulo 13

PECKER

Los fans del director y guionista John Waters ya saben lo que se encontrarán en su nueva película (¡ya van 13!). El cine del realizador de «Pink Flamingos» o «Los Asesinatos de Mamá» –aquella rodada cuando era un joven radical anti-stablishment, ésta en su nuevo rol de estrella de Hollywood– es de estilo reconocible y sus personajes nunca se sabe si son tipos marginales, americanos normales y corrientes que el autor retrata con ácida ironía, o una mezcla de ambos –salvando las distancias se prodía establecer un paralelismo con el Almodóvar más desmadrado y España–.



En «Pecker», Waters nos cuenta la historia del chaval del mismo nombre (Edward Furlong), un obrero que fotografía todo lo que se cruza en su camino, y sus cinco minutos de fama; que llegan cuando una experta en arte –Lili Taylor– se siente epatada por sus retratos, pese a que en el mejor de los casos estén desenfocados –¡así es el arte!–. Todo sería perfecto si no fuera porque la fama le arruina la vida a sus colegas y familiares: a su novia Shelley –Cristina Ricci–, que trabaja en una lavandería y es tachada de pornográfica por la prensa; a su amigo Matt –Brendan Sexton–, tan popular que ya no puede ganarse la vida robando; a su hermana –Martha Plimpton–, que es despedida del trabajo porque son descubiertos los hábitos sexuales de sus jefes...

CENTRO MAIL

www.centromail.es

HARDWARE



TECNOwave

INCLUIDO IVA INCLUIDO

BASIC

Caja mini-torre
Microprocesador Intel® Celeron™
Placa chipset compatible 440-BX
T. gráfica 3D (4 Mb)
Sonido 16 bits compatible
Disco duro 3.2 U-DMA2
CD-ROM 32X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14"
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado membrana W95
Altavoces 80w

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 300 MHz	114.900
Intel® Celeron™ "A" 300 MHz	124.900
Intel® Celeron™ "A" 333 MHz	129.900

intel inside celeron™ PROCESSOR

HOME

Caja semi-torre
Microprocesador Intel® Pentium® II
Placa chipset compatible 440-BX
T. gráfica S3-VIRGE/GX2 AGP 4 Mb y salida a TV
T. sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 IDE U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 32X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" LG-Goldstar 440si Digital
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado membrana W95
Altavoces 80w

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	158.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	184.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	219.900

intel inside pentium® II PROCESSOR

POWER

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium® II
Placa Intel SEATTLE® i440-BX
T. gráfica AGP S3-Virge GX/2 4Mb y salida a TV
T. sonido Sound Blaster PCI 128
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 32x
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-GoldStar 520si Digital
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mecánico W95
Altavoces 160 w

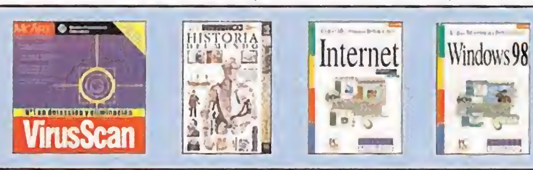
GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	199.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	224.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	259.900

[Garantía 3 años en mano de obra]   [Sistema operativo no incluído]   [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]



Con tu equipo llévate GRATIS todo este software



ACELERADORAS

MONSTER 3D II-12MB	25.990
MAXIGAMER PHOENIX	23.990
MAXIGAMER VOODOO² 12MB	32.990
MAXIGAMER POWERPACK	33.990
CREATIVE 3D BLASTER 12MB	23.990
CREATIVE RIVA TNT	25.990

IMPRESORAS

EPSON STYLUS 440	25.390
EPSON STYLUS 640	33.990
EPSON STYLUS 740	45.990
HP 420	19.990
HP 720	42.990
HP 690 c LITE	27.990

ESCANERS

PRIMAX COLORADO D. 9600	9.900
PRIMAX COLORADO D. 19200	16.900
PRIMAX PROFI	29.900
BEST BUY 1200 D + Adapt. Diap.	24.990

MODEMS

SUPRA 56K INTERNO PRO	12.490
SUPRA 56K EXTERNO PRO	17.990
US-ROBOTICS 33.6 INT. (56K)	15.990
56K MESSAGE PLUS	24.990
BEST BUY Easy Comm 33-E	7.490
BEST BUY Easy Comm 56-E	13.990
BEST BUY Easy Comm 56-I	10.990

REGRABADORAS

BEST BUY 2x2x6 IDE	39.990
TRAXDATA 2x2x6 IDE Plus	49.990
TRAXDATA 2x2x6 Paralelo	59.990
HP 8100 i IDE	61.990

VIDEO-CONFERENCIA

WEBCAM II PUERTO PARALELO	15.990
WEBCAM II USB	16.990
Kit Videoconf. V200 BEST BUY	19.990

SONIDO

SOUND BLASTER 64 PCI OEM	5.990
SOUND BLASTER PCI 128	11.990
S. B. LIVE! Value PCI OEM	16.990
SOUND BLASTER LIVE!	29.990
MAXI STUDIO ISIS	54.990

DVD

DVD HITACHI GD 2500	24.990
PC DVD BLASTER 5x	33.990
KIT DVD MAXI THEATRE	48.990
KIT DVD NITRO	49.990

MEMORIA

SDRAM 32MB	7.990
SDRAM 64MB	15.990
SDRAM 128MB	29.990
SDRAM 32MB(100MHz)	7.490
SDRAM 64MB(100MHz)	16.990
SDRAM 128MB(100MHz)	31.990

3 AÑOS DE GARANTÍA

DISCOS DUROS

3,2 (OEM)	19.990
4,3 (OEM)	22.990

6 MESES DE GARANTÍA

3,2 FUJITSU	24.990
4,3 FUJITSU	27.990
6,4 FUJITSU	34.990

30 MESES DE GARANTÍA

SVGA

S3 VIRGE 4 Mb. PCI	3.890
S3 VIRGE 4 Mb. AGP + Sal. TV	5.990
INTEL EXPRESS 3D AGP 2x 8 Mb.	17.990
SPEEDY (INTEL 740)	7.990

PLACA

440 BX (BABY AT) + Son.	14.990
CHAINTECH 6BTM	22.790
ASUS P2B	26.990

6 MESES DE GARANTÍA

INTEL SEATTLE	29.990
INTEL MUAI	29.990

3 AÑOS DE GARANTÍA

CD-ROM

32x OEM	7.990
36x OEM	9.990
LG 32x	8.990
GENIUS 36x	8.990

CD VIRGEN

BULK 74 min.	195
TARGA 74 min.	245
TRAXDATA 74 min.	245
BULK 80 min.	390
TRAXDATA REGRABABLE	1.890

PARA AMPLIACIONES DE ORDENADORES TECNOWAVE CONSULTAR CON EL PUNTO DE VENTA

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

CENTRO MAIL

CENTRO MAIL

www.centromail.es

JOYSTICK

Producto	Precio
ACCESS LINE RACE LEADER FORCE FEEDBACK	26.990
DESTINY D2 JOYPAD ADVANCED	2.990
FIRESTORM ULTRASTRIKER	4.990
GENIUS F-22 FLIGHT 2000	2.550
GENIUS GAMEPAD G-07 MAXFIRE	2.495
GRAVIS BLACKHAWK	6.990
GRAVIS GAME PAD	2.990
GRAVIS GAME PAD PRO	6.990
GRAVIS STINGER	8.990
GRAVIS THUNDERBIRD II	5.990
GRAVIS X-TERMINATOR	9.990
MEDIASTORM CONQUEROR	4.990
MEDIASTORM EXCALIBUR	8.900
POWERSTATION	5.990
ROLSTICK + RALLY CHAMPIONSHIP	5.995
SAITEK X6-33M MEGAPAD	6.995
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO	24.990
SIDEWINDER FREESTYLE PRO	12.990
SIDEWINDER WHEEL FORCE FEEDBACK	39.900
T-LEADER 3D	5.990
THRUSTMASTER ATTACK THROTTLE	12.990
THRUSTMASTER COMBAT GEAR	18.990
THRUSTMASTER F-16 FLCS	24.990
THRUSTMASTER F-16 TQS	24.990
THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP	25.990
THRUSTMASTER FORCE GT	36.990
THRUSTMASTER FORMULA SPRINT	12.990
THRUSTMASTER FRAGMASTER	14.990
THRUSTMASTER PREMIER PAD	3.990
THRUSTMASTER TOP GUN	5.990

EDUCATIVOS

Producto	Precio
ANIMALES INCREIBLES	CD 4.900
BARBIE: DISEÑA MI MODA	CD 7.990
BARBIE: SALÓN DE BELLEZA	CD 5.990
CONTAR Y AGRUPAR	CD 4.900
DESASTRE CLIMÁTICO	CD 4.900
DESASTRE ECOLÓGICO	CD 4.900
JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS	CD 4.900
JUEGA CON LAS PALABRAS	CD 4.900
M. PUZZLE FEN. NATURALES	CD 1.995
M. PUZZLE VIDA SALVAJE	CD 1.995
M. PUZZLE VISTAS AEREAS	CD 1.995
M. PUZZLE MUNDO DEL MOTOR	CD 1.995
NODDY	CD 4.900
PINGU	CD 4.900
PIRATAS	CD 4.900
RAYMAN PREESCOLAR	CD 3.995
SUMAR Y RESTAR	CD 4.900
WALLACE & GROMIT	CD 4.900

OBRAS DE CONSULTA

Producto	Precio
CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0	CD 8.900
CRÓNICA DEL SIGLO XX	CD 8.900
EL CUERPO HUMANO 2.0	CD 8.900
ENCARTA '99 + ATLAS MUNDIAL	CD 19.900
ENCARTA '99 ATLAS MUNDIAL	CD 9.990
ENCARTA '99 ENCICLOPEDIA	CD 14.990
ENC. DE LA CIENCIA 2.0	CD 8.900
ENC. DE LA NATURALEZA 2.0	CD 8.900
ENC. DEL ESPACIO Y EL UNIVERSO	CD 8.900
ENC. DEL ESTUDIANTE SALVAT	CD 7.900
ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS'99	CD 19.900 / DVD 19.900
ENC. MULTIMEDIA SALVAT'99	CD 12.900
GUIA MÉDICA DE LA FAMILIA	CD 8.900
MI INCREIBLE CUERPO HUMANO	CD 4.900
MI PRIMER DICCIONARIO 2.0	CD 4.900

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovia. Instalador para Windows 3.X, 95 y NT. Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: news, chat, FTP... Versión completa de Microsoft Internet Explorer 4.0 y todos sus componentes adicionales. Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow. Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estas demos totalmente jugables:** *Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.*

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	2.900
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	9.900

UTILIDADES

Producto	Precio
JUST AUDIO RECORDING STUDIO	CD 5.495
LINUX DEVELOPER'S RESOURCE JUN. 98	CD 3.995
MICROSOFT PLUS '98	CD 9.990
MONEY '99	CD 7.495
PANDA ANTIVIRUS HOME	CD 5.800
PANDA ECUS	CD 4.900
PICTURE IT! '99	CD 9.990
VIA VOICE '98 EXECUTIVE	CD 33.900
VIA VOICE '98 HOME	CD 10.900
WINDOWS '98	CD 11.990

IDIOMAS

TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO
CD ROM 14.990
DVD 16.990

TALK TO ME ALEMAN
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME FRANCES
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME INGLES
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990
C. COMPLETO 9.990

TALK TO ME ITALIANO
AVANZADO/NEGOCIOS 4.990
PRINCIPIANTE/INTERMEDIO 3.990

TELL ME MORE ALEMAN
AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

TELL ME MORE FRANCES
AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

TELL ME MORE INGLES
AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990
NEGOCIOS 8.990

TELL ME MORE ITALIANO
AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

Recomendados

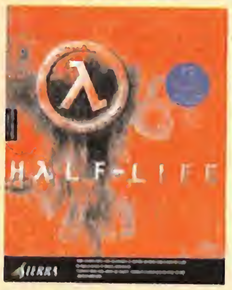
FIFA '99



CD 5.795

Control definitivo con giros continuos y vueltas sin descanso, regates sin fin y cambios bruscos de dirección. Representaciones detalladas de los estadios. Comentarios en directo. Pases de un sólo toque, cabezazos y voleas...

HALF-LIFE



CD 6.795

Adopta el papel de un científico que debe afrontar los resultados de un experimento fallido: una puerta tridimensional que da acceso a otros Universos. Pero ahora el nuestro se ha llenado de extrañas criaturas. Niveles en 3D.

HERETIC II



CD 7.495

Ya sólo queda con vida un Caballero de la Serpiente, su nombre es Parthoris, y es el más poderoso de todos. Atraviesa todo un continente luchando contra el mal. Gráficos poligonales. Acción en tercera persona.

pedidos por teléfono:
902 17·18·19

Juego	Precio
101 AIRBORNE EN NORMANDIA	CD 2.995
ABE'S EXODDUS	CD 7.495
AGE OF EMPIRES: EL AUGE DE ROMA EXPANSION	CD 4.895
AIR WARRIOR III	CD 7.950
ANNO 1602	CD 7.495
APOLLO 18	CD 6.995
ASTERIX & OBELIX (486, 8Mb SVGA)	CD 4.895
AXIES & ALLIES	CD CONS.
BALDUR'S GATE	CD 7.495
BIO FREAKS	CD CONS.
BLACK DAHLIA	CD 8.495
BLOOD 2: THE CHOSEN	CD 7.495
CAESAR III	CD 6.795
CAPITALISM PLUS	CD 7.495
CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW	CD 6.495
CHESSMASTER 6000	CD 7.495
CHINA: CRIMEN EN LA CIUDAD PROHIBIDA	CD 7.450
COLIN McRAE RALLY	CD 7.495
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	CD 7.495
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	CD 6.795
CREATURES 2	CD 7.495
CRIME KILLER	CD 7.495
DEO GRATIAS	CD CONS.
DUELO DE HECHICEROS	CD 7.495
DUNE 2000	CD 6.795
EL QUINTO ELEMENTO	CD 6.795
EMERGENCY	CD 5.995
ENEMY ZERO	CD 5.795
EUROPEAN AIR WAR	CD 7.495
EXPEDIENTE X	CD 8.495
F/A-18 FUERZAS ARMADAS ESPAÑOLAS	CD 2.995
F/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER	CD 7.495
FALCON 4.0	CD 7.995
FALLOUT 2	CD 7.495
FINAL FANTASY VII	CD 7.495
GANGSTERS ORGANIZED TIME	CD 7.495
GRAND PRIX LEGENDS	CD 6.795
GRIM FANDANGO	CD 6.795
HARDWAR	CD 5.795
HEART OF DARKNESS	CD 6.495
HEXPLORE	CD 6.795
HUGO RIO SALVAJE	CD 5.995
INCOMING	CD 6.450
INDUSTRY GIANT	CD 7.495
ISRAELI AIR FORCE	CD 7.495
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	CD 7.450
KLINGON HONOR GUARD	CD 7.495
LA COLECCIÓN DE VIDEOJUEGOS	CD 4.950
LA LIGA DE FUTBOL 98-99	CD 5.795
LUCASARTS LEGENDS: MONKEY ISLAND SAGA (486, 8Mb SVGA)	CD 5.795
M.I.A. (MISSING IN ACTION)	CD 7.495
MADDEN NFL '99	CD 5.795
MADTRAX	CD 6.995
MECH COMMANDER	CD 7.495

MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES · IDIOMAS · EDUCATIVO · OBRAS CONSULTA · UTILIDADES

CENTRO MAIL
www.centromail.es

Juego	Precio
MEGAMAN X4	CD 4.895
MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99	CD 7.495
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	CD 6.795
MORTADELO Y FILEMON	CD 3.995
MORTAL KOMBAT 4	CD 7.495
MOTO RACER 2	CD 6.795
NAM	CD 5.795
NBA LIVE '99	CD 5.795
NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT	CD 6.795
NHL '99	CD 5.795
PACK 3D POWER	CD 5.795
PACK FAMILY	CD 5.795
PACK MULTIACTION '99	CD 2.995
PACK MULTISPORTS '99	CD 2.995
PEOPLE'S GENERAL	CD 7.495
POLICE QUEST SWAT 2	CD 5.995
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	CD 6.795
POWER CHESS '98	CD 4.975
POWERSLIDE	CD 7.495
PRO PINBALL: BIG RACE USA	CD 2.995
RAILROAD TYCOON II	CD 7.495
RING: EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS	CD 7.450
RIVERWORLD	CD 3.750
SAGA: LA FURIA DE LOS VIKINGOS	CD 7.450
SCARS	CD 5.795
SCOTLAND YARD	CD CONS.
SETTLERS III	CD 7.450
SIERRA PRO PILOT	CD 6.495
SIN	CD 7.495
SKULLCAPS	CD 4.895
SONIC R	CD 5.795
SPARHEAD	CD 7.495
SPEED BUSTERS	CD 6.795
STAR WARS REBELLION	CD 6.795
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	CD 6.795
STARCRAFT	CD 6.495
STREET FIGHTER ALPHA 2	CD 4.895
TEST DRIVE 4x4	CD 6.795
TEST DRIVE 5	CD 6.795
THE WAR OF THE WORLDS	CD 7.495
THIEF: DARK PROJECT	CD 7.495
TIGER WOODS '99	CD 5.795
TINTIN EN EL TIBET (486, 8Mb SVGA)	CD 4.895
TOCA TOURING CARS 2	CD CONS.
TOMB RAIDER III	CD 7.495
TOYLAND RACING	CD 2.995
TRESPASSER	CD 5.795
TRIBAL RAGE	CD 2.995
ULTIMA ONLINE: SECOND AGE (REQUIERE INTERNET)	CD 9.995
V2000	CD 6.795
WALL STREET TRADER '99	CD 7.495
WARGAMES	CD 6.795
WORMS ARMAGEDDON	CD CONS.
WWII FIGHTERS	CD CONS.

Recomendados

PC FUTBOL 7.0



CD 2.995

Sistema de negociación y gestión interactiva. Pretemporada real. Comentarios a 3: narrador, comentarista y comentario arbitral. 852 equipos. 24.000 jugadores. Nuevo sistema de tácticas.

RAINBOW SIX



CD 7.495

Dirige a un grupo antiterrorista para que realice de forma rápida y eficaz una serie de misiones que se desarrollan en diferentes zonas tomadas por terroristas de todo el mundo. Planifica tus misiones y luego ejecútalas. Gráficos en 3D. Estrategia y acción mezcladas.

TOTAL AIR WAR



CD 6.795

Estrategia y combates aéreos. Gestión de armamento, elección de misiones y control de los AWACS. Controla todos los combates aéreos en 8 paises.

pedidos por teléfono:
902 17 18 19

AVENTURA GRÁFICA · DEPORTE · LUCHA · JUEGOS DE MESA · PACKS · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · VIDEO AVENTURA · ESTRATEGIA

Recomendados

AGE OF EMPIRES



CD 4.895

Domina el mundo conquistando las civilizaciones enemigas, descubriendo sus secretos o acumulando riqueza. Sigue una de estas vías para crear la civilización más poderosa de la tierra.

BLADE RUNNER



CD 2.995

Elige entre perseguir a los Replicantes o convertirte en un simpatizante y ayudarles a localizar los datos del ADN que prolongarán su ciclo de vida. Un juego de persecución y evasión. FMV integrado.

WARCRAFT II



486, 8Mb SVGA

CD 3.995

Construye tu propio bastión medieval. Acumula recursos y mantén en alza la moral de tus tropas. Retorna al mundo de warcraft, donde la batalla entre los diavólicos Orcs y los nobles Humanos ruge de nuevo. Modo multi-jugador (2-8 personas).

Juego	Requisitos	Precio
ABE'S ODDYSEE		CD 2.990
ACTUA SOCCER 2		CD 1.990
AIR WARRIOR II		CD 1.990
ATLANTIS	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.995
BETRAYAL IN ANTARA	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
BIRTHRIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
BLOOD	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
BROKEN SWORD II		CD 2.990
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
CARMAGEDDON	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
CHESSMASTER 5000	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 3.495
CONQUEST EARTH	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
CONSTRUCTOR	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
CREATURES		CD 2.995
DARK REIGN		CD 2.995
DIABLO		CD 4.995
DRAGON LORE II	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
DREAMS	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
F1 RACING SIMULATION		CD 4.995
F-16 FIGHTING FALCON	486, 16Mb SVGA	CD 2.995
F-22 LIGHTNING II	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
HEXEN II		CD 2.995
IGNITION	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
IN THE 1st DEGREE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
JOINT STRIKE FIGHTER		CD 2.995
LARRY VII	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LIGHTHOUSE	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LITTLE BIG ADVENTURE 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
LORDS OF THE REALM II	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
LUCASARTS LEGENDS: THE DIG	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
MASTER OF ORION 2	486, 8Mb SVGA	CD 1.995
MYST		CD 2.990
NASCAR RACING 2	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
OUTPOST 2	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
PACIFIC GENERAL		CD 2.995
PHANTASMAGORIA II		CD 2.995
POLICE QUEST SWAT	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
QUAKE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
RAYMAN	486, 4Mb SVGA	CD 3.495
REALMS OF THE HAUNTING	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
REDLINE RACER		CD 4.995
RESIDENT EVIL		CD 2.990
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
SCREAMER RALLY	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.990
STAR TREK GENERATIONS		CD 1.995
SUPER EF 2000		CD 2.990
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	PENT, 8Mb SVGA	CD 3.495
TOONSTRUCK	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
TOTAL ANNIHILATION		CD 2.990
X-COM APOCALYPSE	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
XENOCRACY		CD 3.995

pedidos por telEfono:
902 17·18·19

MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES · IDIOMAS · EDUCATIVO · OBRAS CONSULTA · UTILIDADES

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL **Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892**

CENTRO MAIL

www.centromail.es

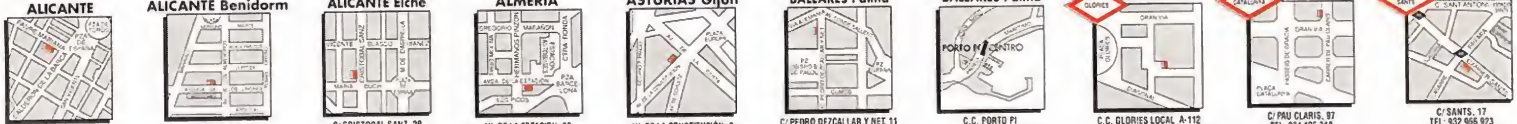


A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ARGENTINA
BUENOS AIRES
PARANA, 504 TEL: 371 13 16
CODIGO POSTAL C.P (1017)



ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 457 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

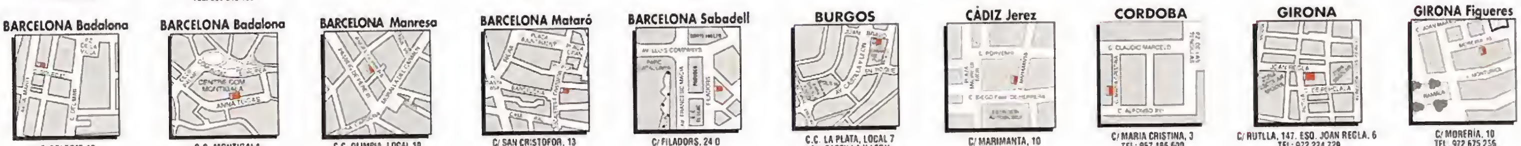
BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (Glories)
C.C. GLORIES LOCAL A-112
AV. DIAGONAL 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923



BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CORDOBA
C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

GIRONA
C/ RUTLLA, 147. ESQ. JOAN REGLA, 6
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256



GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián
AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

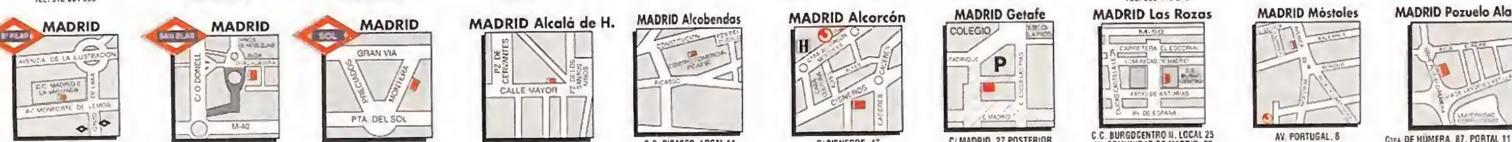
JAEN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MUGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

MADRID (Atocha)
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225



MADRID (Bº Pilar)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-033
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA S/N
TEL: 917 758 882

MADRID (Sol)
C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387

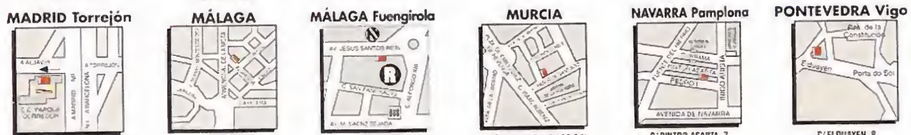
MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo Alarcón
CTRA DE HUMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5
TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53
CRA. TORREJON-ALJAVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

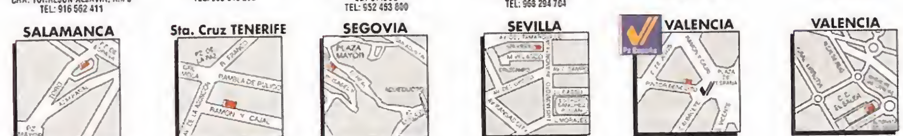
MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682



SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE
C/ RAMON Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOC. 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C. C. LOS ARCOS, LOC. B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

VALENCIA (Pz España)
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619



VALENCIA Gandia
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQ. DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CADIZ, 14
TEL: 976 218 271

NUEVO CENTRO

ALICANTE



C.C. GRAN VIA, Local B-12
AV. GRAN VIA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE Elda



AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

GIRONA



C/ EMILI GRAHIT, 65

LEÓN Ponferrada



C/ DOCTOR FLEMMING, 13

MADRID (Callao)



C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:
- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO**.

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

CENTRO MAIL
Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

MCM

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas
Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Calle/Plaza: ______________________

Nº: ____ Esc: ____ Piso: ____ Letra: ____ Ciudad: ______________________

Provincia: ______________________ C.P: ________ Tf.: (   ) ____________

N.I.F: ______________ Fecha de Nacimiento: ______________ E-mail: ______________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-01-99

Ven a conocernos

Haz tu pedido por teléfono! **902 17 18 19** CENTRO MAIL

FORMIDABLE...

... Que gracias a la instalación de los servidores europeos de «Ultima Online», los españolitos de a pie podamos jugar a esta maravilla de una forma respetable y casi sin preocuparnos del continuo lag. A partir de ahora, conseguir un personaje poderoso va a ser, con mucho, menos complicado que antes, pues sólamente tendremos que enfrentarnos a los enemigos que aparezcan y no a las persistentes interrupciones en la conexión.

¿Cómo afectará al software lúdico el tan inminente cambio de milenio?

¿Cuánto valdrán los juegos ahora que vamos a tener que pagarlos con Euros?

¿Dónde jugaremos con nuestros programas preferidos, al paso que evoluciona el hardware?

¿Qué sorpresas nos depara el año 1.999?

LAMENTABLE

Que Telefónica, ávida de dinero y de poder, siga negándose a establecer una tarifa plana para todos los usuarios de Internet. ¿Por qué tenemos que pagar una burrada de conexión, cuando ésta no es en absoluto fiable y en las horas punta va "pisando huevos"? Esperemos que todos esos problemas se solucionen con Infovia Plus, pero aún así, el problema monetario persiste.

De garaje a salón recreativo





Cerepower –es su nombre de combate– es uno de los componentes de un grupo de 12 amigos que se declaran muy fanáticos de los juegos de PC y, por supuesto, asiduos lectores de Micromanía. "Cere" ha querido aprovechar esta sección para que nos hagamos eco del lío que montan los sábados por la noche desde las 22:30 hasta las 12:00 del domingo en un local que habilitan a tal efecto. Juerga, risas, piques y, sobre todo, mucho juego, forman un combinado perfecto y dan un ejemplo de afición y de cómo organizarse. Desde aquí, atendemos a tu petición y os mandamos un cordial saludo: Ripper, Locura, Pela Genial, Kollado, Torete, David, Focking, Diamond, Pini, Lera, Kaneda y Cerepower.

Humor

por Ventura y Nieto



Carta a SS. MM. Reyes Magos de Oriente

Queridos Reyes Magos:

Como este año me he portado muy bien en mi puesto de redactor y he hecho que la revista salga siempre a tiempo haciendo que nuestros lectores estén felices y contentos, considero que me merezco los siguientes regalos que, espero me traigáis el 6 de Enero:

- ***Un juego que se merezca un cien de puntuación.***
- ***Una Lara Croft de verdad.***
- ***Un servidor en España para «Ultima Online».***
- ***Una máquina de café, con café de verdad.***
- ***Una expendedora de bebidas que no se trague las monedas.***
- ***Unos parches de nicotina para que mi compañero deje de fumar como un carretero.***
- ***Colirio para las largas noches en vela acabando la revista.***
- ***Una conexión a Internet que no se corte cada vez que me estoy bajando una "demo".***
- ***Un sistema operativo que no se cuelgue nunca, o lo que es lo mismo, que no sea de Microsoft.***
- ***El "Spice World" (¡Que no, que es broma!).***
- ***Uno de los coches de «Need for Speed III», que no sea de juguete.***
- ***Un capturador de pantallas que funcione con todos los juegos.***
- ***Un «Tomb Raider IV» que tenga algo nuevo.***

Espero que no sean demasiadas cosas y que vuestros camellos aguanten el peso de la carga durante el largo viaje que tenéis que hacer desde el lejano Oriente hasta la editorial. Prometo dejaros leche y galletas —cava y turrón, en su defecto— en mi mesa para que repongáis fuerzas.
Muchas gracias Melchor, Gaspar y Baltasar.

Un redactor (cualquiera) de Micromanía

LO mejor DEL MES

El mes de Enero en sí, que representa un nuevo punto de partida a la hora de crear nuevos juegos para ordenador y para consola. Parece como si el comienzo de un año diese vigor renovado a todos los diseñadores y programadores para empezar con énfasis nuevos proyectos capaces de provocar un vuelco en las listas de ventas y entre todos los aficionados y profesionales del sector.

HACE 10 AÑOS

En el número 10 de nuestra segunda época, de nuevo pudimos ser partícipes de una de las sugerentes portadas que el dibujante Azpiri realizó para un título de Topo Soft: «Tuareg». Esta revista se caracterizó también por incluir titulazos como «Dragon Ninja», «El Retorno del Jedi» o «R-Type», por los títulos realizados para los ordenadores de 16 bit, que comenzaban a cobrar importancia y por el fabuloso concurso en el que regalábamos un kart.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
AXIS & ALLIES	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	40 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL.	CW	MODEM	....
BLACKSTONE CHRONICLES	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	200 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL.	CDX	....	DIRECTX
F-16 MULTIROLE FIGHTER	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL.	CW	MODEM, RED, SERIE	3DFX
FUTURE COP L.A.P.D.	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/150	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	60 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	....	ACEL 3D
HALF LIFE	CD (WIN, 95, NT)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	24 MB (32 MB RECOM.)	400 MB	SVGA 1 MB	DOBLE	RAT., TECL., JOY.	CW	MODEM, RED, SERIE	3DFX
HERETIC II	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	32 MB (64 MB RECOM.)	140 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D
LA LIGA DE FÚTBOL 98/99	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	110 MB	SVGA	DOBLE	RAT., TECL., JOY.	CW	....	ACEL 3D
MASK OF ETERNITY	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	32 MB (64 MB RECOM.)	400 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D
MIG-29 FULCRUM	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	....	3DFX
MORTAL KOMBAT 4	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	25 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	....	ACEL 3D
MOTO RACER 2	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	32 MB (64 MB RECOM.)	47 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D
NEWMAN HAAS RACING	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/233	16 MB (32 MB RECOM.)	38 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	....	3DFX
NIGHT LONG	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	437 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL.	CW	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX
POPULOUS: EL PRINCIPIO	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	104 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL.	CDX	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D
POWERSLIDE	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D
PRO PINBALL BIG RACE USA	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/90	PENTIUM/233	16 MB (32 MB RECOM.)	10 MB	SVGA	DOBLE	RAT., TECL.	CW	MODEM	DIRECTX
RAILROAD TYCOON II	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	68 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT, TECLADO	CW	MODEM	DIRECTX
RED JACK	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT, TECLADO	CDX	....	DIRECTX
RING	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	40 MB	SVGA	ÓCTUPLE	RAT, TECLADO	CW	....	DIRECTX
RIVERWORLD	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT, TECLADO	SB	....	ACEL 3D
ROGUE SQUADRON	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	16 MB (32 MB RECOM.)	112 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT, TECL, JOY.	CW	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D
SQUAD COMMANDER	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	25 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT, TECLADO	SB	....	3DFX
SKULLCAPS	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	15 MB	SVGA 2 MB	ÓCTUPLE	RAT, TECL, JOY	CW	RED, SERIE	DIRECTX
THE FEEBLE FILES	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	25 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL.	CDX	....	....
TEST DRIVE 5	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/233	32 MB (64 MB RECOM.)	100 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	RED, SERIE	3DFX
VIPER RACING	CD (WIN 95, 98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	32 MB (64 MB RECOM.)	150 MB	SVGA 4 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI, CDX-COMPATIBLE CON DIRECTX, CW COMPATIBLE CON WINDOWS 95/98

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!

2



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.

¡Ahorra 3.790 Ptas!

3

25% descuento

SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: **<suscripcion@hobbypress.es>**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO